C◆L◆U◆B

Nintendo®

MORTAL KOMBAT TRILOGY™

INCLUYE POSTER DE SUPER MARIO 64

CONOCE A:
PINOCCHIO
MAUI MALLARD
MS. PACMAN
WAR OF THE GEMS
ULTIMATE MORTAL KOMBAT
PARA EL SNES

TETRIS ATTACK
IRONMAN / X-O MANOWAR
PARA TU GAME BOY

NINTENDO64
SUPER MARIO 64
TUROK -DINOSAUR HUNTER-

0 10722 85658 8 11
Año 5 No.11
Precio $12.00 M.N.

¡AMO LA LECHE CON QUIK!

Nestlé®
Quik®

DEMASIADO RICO PARA TOMARSE DESPACIO

¡Lo lograste! Encontrando las palabras secretas ayudaste a nuestros amigos a escapar. Ahora a disfrutar de un delicioso vaso de Quik y prepárate para nuevas aventuras.

TOMALO CON LECHE

SUMARIO

DR. MARIO 03
INFORMACION SUPERNESESARIA:
PINOCCHIO 07
MAUI MALLARD 18
MR. DO! 20
MARVEL SUPER HEROES -WAR OF THE GEMS- 32
MS. PAC-MAN 47
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 50
EXTRA 10
LOS RETOS DE MARIO 12
GAME VISTAZO A:
IRON MAN / X-O MANOWAR IN HEAVY METAL 14
TETRIS ATTACK 23
SECCION R.P.G. 26
LUFIA II
SWORD OF HOPE II
SUPER MARIO RPG
S.O.S. ..... 29 y 86
RETO MARIO'S PICROSS 39
LOS GRANDES 40
MK3 KLUB 41
PAGINA 64: ..... 64 y 73
TUROK -DINOSAUR HUNTER-
MORTAL KOMBAT TRILOGY
TIPS DE:
SUPER MARIO 64 75
RESET 88

¡ADEMAS INCLUIMOS POSTER DE SUPER MARIO 64!

Envíanos tus cartas a:
Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100
México, D.F.

¡Ge, ge, ge! Muchos no encontrarón el rombo.

Echale un vistazo a este juego en el que aparecen 2 súper héroes de mundos distintos pero con un fin en común, que es el de erradicar el mal. Un interesante juego para GB cortesía de Acclaim.

14

Iron Man X-O Manowar in Heavy Metal

Marvel Super Heroes War of the Gems

Checa en este número un análisis de este interesante juego de Capcom para el SNES. Escoge a uno de los 5 súper héroes Marvel que hay y prepárate a luchar para salvar a el mundo.

32

Super Mario 64

¿Tienes problemas para encontrar algunas de las 120 estrellas del juego?, no te preocupes pues este mes comenzaremos a dar la localización de todas las estrellas que hay en este titulo para que puedas conocerlo todo.

75

ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año V #11 Noviembre 1996

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
J. Carlos González Prado
CORRECCION DE ESTILO: Antonieta Rámirez S.
INVESTIGACION:
Adrián Carbajal / Jesús Medina
Victor Arjona "Fartman"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruíz Galindo

COORDINADORES DE VENTAS
Rocío Campo,
María Elena Domínguez,
Tel. 723-35-00

GERENTES
Leticia Mendoza
Diana Aldaz
Mayté Flores

(C) COPYRIGHT 1996 CLUB NINTENDO Año 5 #11, Revista mensual, Noviembre de 1996, Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

(c) 1996 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

EDITORIAL

En nuestro editorial del número 5 # 9, comentamos que estábamos haciendo maletas y que esperábamos tenerte buenas noticias en nuestro próximo número. Pues tuvieron que pasar 2 números y no llegaron buenas noticias, sino excelentes.

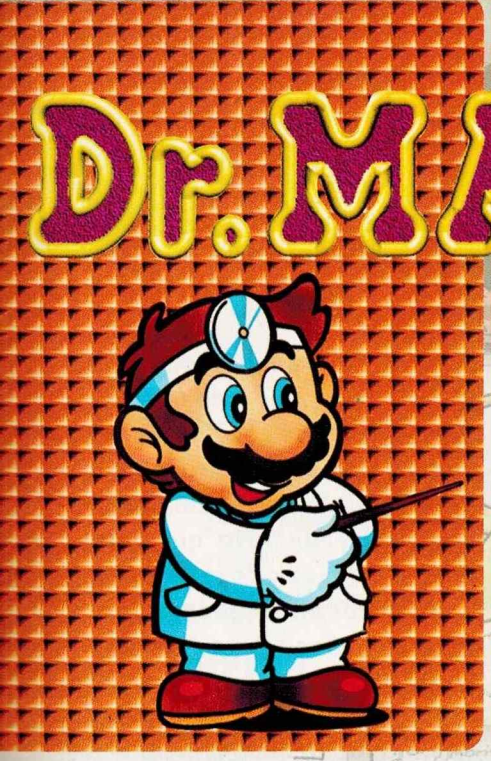
Antes que nada tenemos que decirte que volamos a Nintendo of America; Peke Váquez (sí, nuestro especialista en cuestiones de programación) Gus Rodríguez y Spot con el encargo del Sr. Kikuchi de convencer (a como diera lugar) a la directora de licencias de NOA de que en México tenemos la capacidad de programar videojuegos y hacer adaptaciones de títulos japoneses y americanos. Le echamos un rollo gigantesco, Peke sacó datos que al parecer ni él entendía, pero a fin de cuentas y después de largas semanas de espera dieron el "SI" al Sr. Kikuchi y ahora sólo hay que arreglar unas cuantas cuestiones legales para empezar a trabajar en México.

Ideas nos sobran; hemos estado desarrollando una serie de proyectos todos muy interesantes para nosotros, los videojugadores latinoamericanos y esperamos echarlos a andar muy pronto. Ha pasado mucho tiempo desde que por primera vez soñamos con este proyecto y al parecer ya está cristalizando. Incluso nuestro viaje al Shoshinkai Show en este mes de noviembre, toma una nueva dimensión para nosotros.

Tenemos que pensar positivamente y luchar por nuestros ideales. Sin duda tenemos muchas más oportunidades de lograrlos que si no luchamos por ellos.

Seguiremos informándote de todo esto.

Dr. MARIO



Ustedes han hablado sobre el Disk Drive para el N64 y que estaban planeados para él Zelda 64, Dragon's Quest VII y Super Mario RPG 2, los 3 del tipo RPG/Aventura. Tal vez eso de escribir en tus juegos por medio del DD sea maravilloso, pero Nintendo debería pensar en los jugadores RPG que no podríamos hacer un gasto extra al N64 para poder disfrutar un RPG, es algo bastante injusto. Se despide su amigo y lector # $\pi \cdot r^2$ (sabiendo que π es un valor constante y r una variable)

Jesús Andrade R.
Nogales, Sonora

Mucho hemos especulado nosotros y todo el mundo de los videojuegos sobre lo que podrá hacer el DD y estamos seguros de que nos estamos quedando cortos. Ya lo dijimos en el número pasado que este mes se presentará este aditamento en el Shoshinkai en Japón, pronto te tendremos más información sobre este aditamento.

¿Cómo logran tener los juegos antes de que salgan a la venta? ¿Cuándo saldrán a la venta los juegos de DKC3 Dixie Kong's Double Trouble y Mortal Kombat 3 Ultimate?

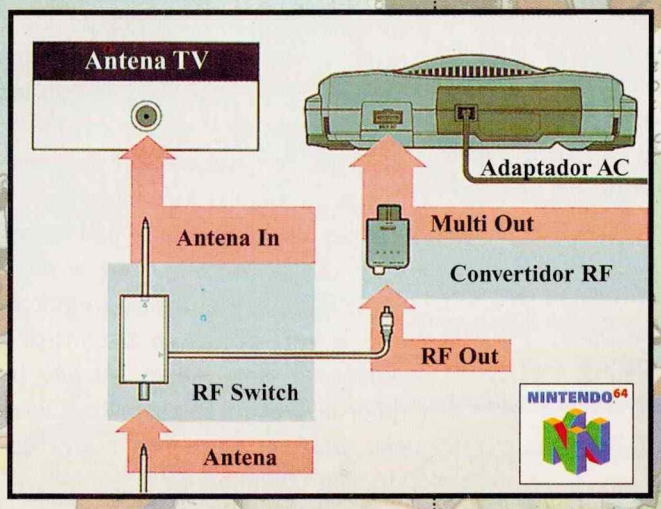
OSMANI
México, D.F.

Algunos licenciatarios nos mandan sus prototipos, pero otros no permiten que estos salgan de sus oficinas y entonces hay que ir a esas oficinas o a las de Nintendo de América en Seattle, Washington.
El tercer juego de Donkey está programado para aparecer en Noviembre-Diciembre y Ultimate Mortal Kombat para este mes también (Checa el análisis de este juego en este nuúmero).

¿Por qué el N64 no trae el RF Switch? Ninguna de mis televisiones tiene entrada para el cable de Audio / Video. ¿Eso significa que no lo podré jugar o habrá un adaptador especial o qué?

Carlos E. Ortiz
México, D.F.

Efectivamente la versión japonesa no lo trae pues por allá es muy raro una televisión que no traiga ese tipo e entrada. Sin embargo, en México y Latinoamérica, Itochu y Gamela están incluyendo este RF Switch para el sistema. Recuerda que si tienes videocasetera puedes usar el cable Audio / Video a través de ella.



¿Por qué no ponen una sección algo así como "Fe de erratas"? Podría ser que cada 3 meses la pusieran para corregir los herrores cometidos durante ese tiempo para evitarse que los lectores escriban diciendo "Ya vieron que se equivocaron en..." y también para que le echen más ganas y no se equivoquen.

ISAY BOCANEGRA
La Paz, Baja California Sur

NOTA: Fe de erratas
En lugar de "herrores" debe decir "errores".
Es una buena idea, aunque tal vez en lugar de ser una sección vaya a ser una revista completa.

¿Qué pasaría con la famosa exclusividad del N64? ¿No podremos jugar nuestros juegos de pelea favoritos? ¿Nintendo va a dejar que la competencia acapare este mercado?

angel
Ecatepec, Edo. de México

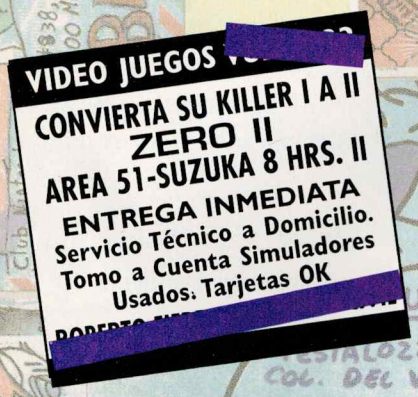
En la última plática que tuvimos con el Sr. Peter Main le insistimos en ese punto, él nos comen-

tó que en su lanzamiento sólo se iba a contar con juegos exclusivos y aunque no dijo que esto cambiaría en 1997, tampoco lo negó.

Cierto día estábamos hojeando el periódico y observamos un anuncio el cual adjunto. Las preguntas son: esta conversión ¿cómo se logra? ¿está autorizada esta conversión?

INX

México, D.F.



A nosotros también nos pareció bastante raro, así que decidimos contactarlos para ver qué nos decían al respecto, y esta fue la respuesta que nos dieron: "Esta conversión sí está autorizada por Midway, el actual distribuidor oficial de Killer Instinct en arcadias.
Midway sacó a la venta el disco duro, el cual tiene la información de KI2; 8 memorias encargadas de modificar el audio de KI2 y una memoria para modificarla hacia esta versión. También incluye un módulo de enlace al disco duro el cual maneja un procesador más rápido".
Esto fue lo que ellos nos comentaron. Nosotros por nuestra parte trataremos de contactar a Williams a ver qué nos dicen al respecto.

En NBA JAM T.E. no sé cómo hacer para jugar de 3 ó 4 jugadores. Yo pienso que se necesita un "aparato" pero un amigo me dijo que se necesitaba hacer una clave para que uno juegue con las flechas y el otro jugador con los botones. ¿Qué se necesita para jugar con 3 ó 4 jugadores?

Horus

Mexicali, Baja California Norte

En NBA Jam no existe esta opción y requieres uno de los adaptadores para 4 jugadores como el Hudson o el Hori.
El único juego que conocemos en el que se pueden participar 4 jugadores con sólo 2 controles es el de Micromachines y esta opción se incluye sin truco ni clave. Aquí lo controlas con la cruz o con los 4 botones A,B,X,Y.

El otro día estaba jugando con mi Papá NBA Give'n Go y como siempre jugamos el ISSS de Luxe me dijo que probáramos las claves del soccer en el basket, ya que los 2 juegos son de la misma compañía (Konami por supuesto). Yo pensé que era una idea loca, pero de todas formas lo intenté y cuál fue mi sorpresa al descubrir que si en la pantalla de presentación (mientras está la voz) pones en el control 1 Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha B, A, aparece una nueva opción de dificultad en la pantalla de opciones. De ahora en adelante le haré más caso a mi Papá (excepto cuando me mande a dormir).

Suárez Aguilar José

México, D.F.

Esta carta llegó prácticamente cuando teníamos lista la primera parte de códigos Konami que publicamos en nuestro número de septiembre. Konami fue el primer licenciatario que introdujo un código y lo repitió y varió en otros de sus juegos, incluso otros licenciatarios como Sony, copiaron ese código para su juego Smart Ball o la idea de contar con un código propio como el código de Capcom de Street Fighter.

Me gustaría saber si otras revistas internacionales tienen una sección parecida a la de Tops. ¿Qué tal si un videojugador mexicano tiene un récord mundial? Creo que sería una buena idea que los récords de otros países se publicaran para saber qué tan reñidos están.

MADRID CORTES JOSE

Cd. Sahagún, Hgo.

En este momento la única revista que sabemos tiene una sección "parecida" es Nintendo Power, y decimos parecida es porque se parece a los retos (ponen un reto de algún juego como nosotros) y publican los mejores records de los videojugadores, aunque esto solo lo hacen por un mes.

En realidad a mí no me importaría pagar 2, 3 ó 5 pesos más, ya que de esos pósters no consigues en ningún lado. Un póster del Cruz Azul del tamaño de un póster grande

el taller de LUIGI

UNICO CENTRO

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo®

WORLD CLASS SERVICE

AUTORIZADO PARA LA REPUBLICA MEXICANA

REPAIR CENTER FACTORY AUTORIZED FOR NINTENDO PRODUCTS

- Sólo Luigi te garantiza las reparaciones utilizando partes originales.
- No te dejes engañar por talleres que sólo utilizan el logo de Nintendo, pero no partes originales.
- Si presentas tu nota de compra en México y tu garantía vigente (1 año) tu reparación será sin cargo.
- De provincia llámanos por teléfono o manda tu equipo especificando la falla. Nosotros nos comunicamos contigo
- Reparamos sólo productos originales.

Ven y conoce nuestro nuevo domicilio:

HAMBURGO # 10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
TEL: 535-20-90

de los que sacaban ustedes cuesta de 10 a 15 pesos y son de poca calidad y aún así lo seguimos comprando, así que no tienen salida: o sacan los pósters o voy a tener en mi cuarto a toda la liga de futbol en la pared.

"El Monky"
Cd. Juárez, Chih.

Muchos lectores entre los que están, Eugenio Lara "Heyns" Daniel Ortíz Vargas, Rodrigo Espinoza, Adrián Medel, Saúl Esparza, Enrique Gutiérrez, nos pedían de regreso el póster y les tenemos la buena noticia que ya regresa a partir de este número.
A propósito lee el siguiente anuncio:

SE SOLICITA ARTE EN SOBRES

AAA Prestigiada revista de videojuegos solicita arte en sobres para el reverso de su póster. Interesados mandar sus cartas dentro de un sobre con dibujos coloridos, creativos, experiencia no indispensable, a

Pestalozzi 838 Colonia Del Valle, C.P. 03100 México, D.F.

Hojeando una revista norteamericana vi un análisis del juego MK Trilogy ¡para Playstation! ¿Qué no son exclusivos los títulos del N64?

FOX
Acapulco, Gro.

Más que ser juegos exclusivos para el N64, los juegos deberán tener al menos un detalle, opción o cualquier cosa interesante y que aproveche las cualidades del N64 que no tengan los títulos que aparezcan en otros sistemas. La opción que mencionamos en el número de octubre y que se llama "Agressor" es única del N64, pero también podrás encontrar muchos detalles extras como gráficos mucho más definidos, mayor velocidad en las peleas y sobre todo que ahorrarás al menos 15 minutos en una sesión de juego con todo el tiempo que le toma al PS leer los datos del CD (y si juegas con Shang Tsung es más tiempo).

En el instructivo de Super Mario RPG cuando nombran a los personajes ¿por qué no nombran a la princesa Toadstool?
Su fan admirador y suscriptor # 9621-4021

Adolfo García Martínez
México, D.F.

Cuando fuimos por primera vez a Nintendo a jugar Super Mario RPG nos pidieron que por ningún motivo fuéramos a mencionar que la princesa Toadstool se unía a tu grupo hasta 2 meses después de la salida del juego (igual lo hicieron para las revistas Norteamericanas y las Japonesas), pues ellos querían que esto fuera una sorpresa, pero ya para estos días eso no es una noticia muy sorprendente. Es por eso que el instructivo no la menciona como personaje con el que puedas jugar.

¿Creen ustedes que con la salida del N64 disminuya el interés de los videojugadores por el Virtual Boy?

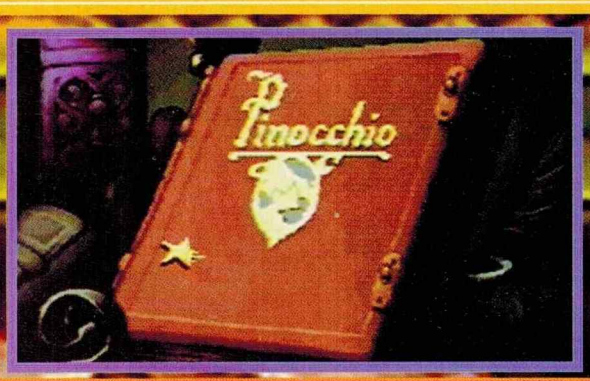
Edgar Julian Rubio
Progreso, Yuc.

Definitivamente tanto en México como en Estados Unidos y Latinoamérica, al estar esperando el N64 los videojugadores han disminuido el interés por este sistema. Los licenciatarios al sentir esto han retrasado sus juegos para el Virtual Boy hasta ver qué dice el videojugador quien, a fin de cuentas, es el que manda. Inclusive y como pudiste haber notado en la revista del mes de octubre sólo Nintendo tiene planes para lanzar juegos para este sistema hasta el momento.

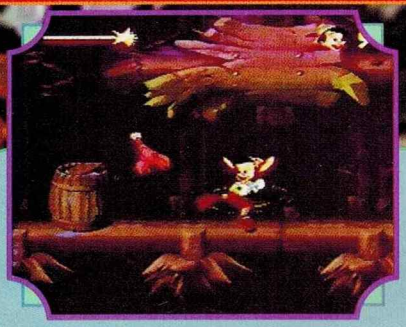
Si quieres ponenerte en contacto con la gente que elabora la revista para que (segun nosotros) te resolvamos tus dudas, no dudes en escribirnos a:
Revista Club Nintendo
(Después pon la sección, si es una duda especifica) Pestalozzi 838 Col. Del Valle CP 03100 México DF
O puedes ponerte en contacto con nosotros vía E-Mail a la siguiente dirección:

clubnin@mail.internet.com.mx

(Anota en el "Subject" la sección hacia la que va dirigida tu pregunta, trata de no enviar documentos muy grandes o con virus, pues ya tenemos suficiente con los de Gus).



Había una vez... un viejo carpintero de nombre Geppeto, quien a pesar de tener algunos amigos se sentía muy solo, por lo que un día decidió crear un muñeco de madera para que le hiciera compañía... (esta introducción se supone que es para un cuento de niños, pero así como están las cosas hoy en día, esto suena bastante pervertido) bueno, como sea: aquí tenemos un nuevo juego para el SNES que viene cortesía de Nintendo y Disney Soft.



Al igual que con los títulos anteriormente mencionados (y más específicamente con The Lion King) este juego sigue lo más fielmente posible la trama de la clásica película, lo cual obliga a los programadores a no hacer un juego de "Side Scrolling" común y corriente, por lo que tienen que meterle un poco de variedad a las escenas, pero a decir verdad, como que no hay tanta variedad en éste, como la hemos visto en los 2 títulos que mencionamos al principio.

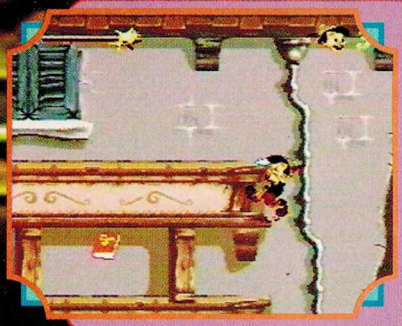
Este juego ha sido programado por la misma compañía que ha creado otros títulos de Disney bastante reconocidos como The Lion King o Mickey Mania, lo cual por lo menos asegura que la animación del juego es excelente, así como la movilidad del personaje.

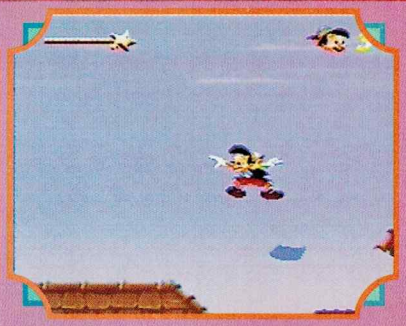
En el juego manejas a Pinocho, quien debe probar que puede llegar a ser un buen niño y así dejar de ser un simple muñeco de madera. Así, si cumples con algunos requisitos, serás premiado por el hada.

Empecemos con la descripción del juego. Afortunadamente este título nos evita la primera parte de la película en la que vemos a Geppeto gimiendo, aparece el hada azul, Pinocho cobra vida y después todos se ponen a bailar y nos deja cuando Pinocho es enviado a la escuela, que es la primera escena.

Escenas

Cuando Pinocho va a la escuela (si es que realmente se quiere convertir en un niño de verdad), básicamente lo que tiene que hacer, es evitar todos los peligros que hay en el camino, así como las "tentaciones" típicas.





A lo largo de la escena te vas a encontrar con algunos Items que te darán puntos (y que seguirás viendo en los demás niveles) además de algunas hojas que te dan puntos al final de la escena. Por lo tanto, tendrás que estar buscando en las calles y en los techos de las casas para encontrar todo lo que te mencionamos anteriormente.

Es obvio que a lo largo de tu camino te enfrentarás con varios peligros, así que cuídate de los niños que están en la calle, los gansos y hasta de las ventanas. La energía del personaje se muestra con la "vara mágica" que está en la parte superior/izquierda de la pantalla y (otra cosa obvia) deberás evitar que se acabe, pues entonces perderás una vida.

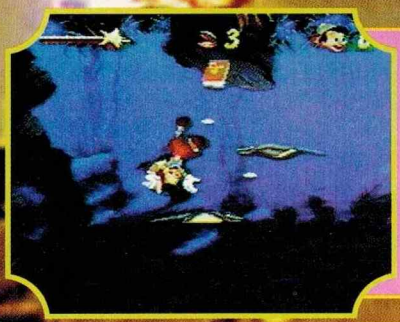
La segunda escena más bien parece un nivel de Bonus, pues es muy corta. Aquí manejas a "Pepe Grillo", o mejor llamémoslo la conciencia de Pinocho. El tiene que derrotar a unos insectos que están cerca de un farol y así él podrá ver la función de teatro a la que se ha escapado Pinocho. De lo que más te tienes que cuidar en esta escena, es de no caerte del farol.

En la siguiente escena tenemos a Pinocho y su grandiosa vida en el teatro. Al principio recibirás instrucciones de para qué es lo que sirve cada botón y si te fijas bien, verás que es para mover sus extremidades, esto es porque tendrás que imitar los pasos de diferentes marionetas que irán saliendo y que cada vez serán más difíciles (algo así como un juego de memoria).

Tendrás que fijarte muy bien al estar ejecutando las secuencias, pues si te equivocas serás abucheado por los espectadores y además te arrojarán jitomates, lo que ocasionará que pierdas energía. Pero por otro lado, si ejecutas bien toda la secuencia de las marionetas, los espectadores te aplaudirán y te arrojarán algunos Items como premio.

En la siguiente escena, Pinocho es engañado como muchos otros niños y es llevado a una feria en la que se supone que encontrará diversión, pero esto no es más que una trampa de un individuo que tiene planeado convertirlo a él y a los demás niños en burros, para realizar trabajos forzados. Pero bueno, antes de saber todo lo anterior, debes checar algunas de las atracciones que hay en la feria como los desfiles con globos o la montaña rusa (este lugar está lleno de peligros, en algunos sitios te tienes que agachar para evitar golpearte con unos obstáculos y en otros tienes que saltar para caer en otro carrito, pues la vía está rota). Al final tendrás que cuidarte, pues te van a atacar con cohetes y además van a pasar carritos, pues estás parado sobre la vía de la montaña rusa.

A pesar de haber terminado sin problemas el nivel anterior, verás que Pinocho y muchos niños fueron convertidos en burros, el efecto de esto no afectó mucho a Pinocho, por lo tanto él es el único que podrá liberar a sus amigos, además de que tendrá que escapar. En este nivel deberás escalar por las rocas que conforman el nivel, pero debes tener mucho cuidado pues de las cuevas van a aparecer unas sombras que tienes que patear para eliminar (tambien ten cuidado con los muchos peligros que hay, como guijarros o caminos que se rompen al pasar por ellos). Una vez que derrotes al jefe de este nivel no te quedará otra que arrojarte al mar para intentar escapar.



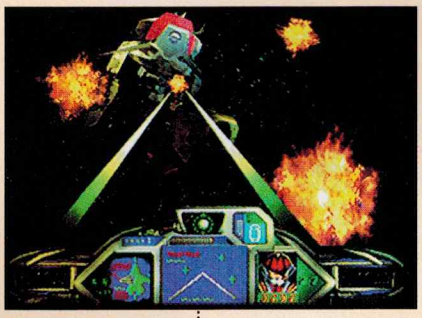
Bien, después de esto, sólo te quedarán 4 escenas por pasar para ver el final del juego (el cual, si ya viste la película ya te lo sabes). Estas escenas te llevarán al fondo del mar donde también hay muchos peligros, así como el no muy feliz reencuentro con Geppeto dentro de una ballena y el intento de escape.

Para finalizar este análisis, diremos que Pinocchio es una buena elección para las personas que hayan disfrutado de los otros títulos de Disney que mencionamos al principio. Desafortunadamente la dificultad deja mucho que desear, pues este es un juego muy fácil, por lo tanto no es recomendable para jugadores diestros ya que no les durará mucho (aún en la dificultad más alta).

NOVEDADES

COMO CADA MES, MAS DEL

Como lo hemos hecho en los últimos meses, te daremos algunas noticias acerca de lo que se ha estado anunciando para el N64 en este continente y en Japón.



Una noticia interesante es que Gametek anunció que su juego de Robotech: Crystal Dreams ya no será comercializado por ellos y que esa labor se la dejarán a Philips, quienes al parecer ahora están interesados en distribuir juegos para el N64. Alguna vez en la página 64 preguntamos que cuál era el juego que más querías jugar para el N64 y el de Robotech fue uno de los más favorecidos (por cierto, el juego que más votos recibió en esa ocasión fue Super Mario 64) por lo de la serie de TV que se transmitió aquí, pero como ya habíamos dicho en números anteriores, este juego no se basará en lo que pasó en esa serie de TV, aunque sí veremos a muchos de los personajes que ahí salieron.

En el pasado mes de Septiembre, Hudson Soft de Japón anunció que se encontraba trabajando en un nuevo título para el N64. Este título tiene el nombre de Dual Heroes y será de pelea, con gráficos poligonales.

Junto con el anuncio, Hudson mostró algunas fotos de lo que lleva del juego que son 2 personajes y un escenario a medias, pero eso es suficiente para ver que los gráficos de las figuras humanas están bien definidos y los efectos de fuentes de luz son excelentes. Los personajes de este juego nos recuerdan mucho a los Power Rangers pero se supone que el juego no está basado en esta clase de personajes, los cuales son también populares en Japón. Aunque este es otro de esos juegos que no están confirmados para su salida en América, esperemos que alguien se decida a tomarlo, si es que Hudson no se decide.

Por cierto, aunque aquí en América no nos tocó la "sequía de juegos" tan drástica como en Japón, los pocos que hemos podido jugar en estos meses son excelentes y un caso en particular que es digno de mencionar es el juego de Wave Race, el cual, cuando se mostró en el E3, era una cosa que no fue del agrado de muchos, pero la versión completa cambió mucho y es un juego muy divertido. En los próximos números de esta revista analizaremos a fondo este juego para que veas que es cierto.

Bueno, pero dejemos las noticias del N64 y veamos qué hay para el GB. Ahora que Nintendo ha decidido comercializar algunos títulos que los licenciatarios tenían en mente pero como que no se animaban, nos enteramos que precisamente Nintendo lanzará el juego Tohshinden para el GB. Este juego es de peleas y está programado por Takara, quien se ha caracterizado por sacar buenos juegos de este género para el GB (aunque desafortunadamente muchos de estos no han llegado a América). Seguramente para el siguiente número tendremos más información al respecto.

También en Japón, Nintendo anunció que próximamente lanzará el juego de Mario´s Picross 2 para el GB. Aún no hay noticias de si este título será lanzado en este continente pero te prometemos mantenerte informado.

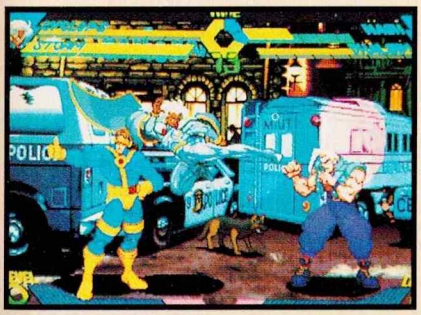
MAS INFORMACION SOBRE ARCADIAS

Si recuerdas bien y leíste toda la revista del mes pasado, entonces tendrás en mente que en esta misma sección hablábamos de un par de juegos nuevos de Street Fighter para Arcade y como lo prometimos en esa ocasión, aquí tenemos más información al respecto.

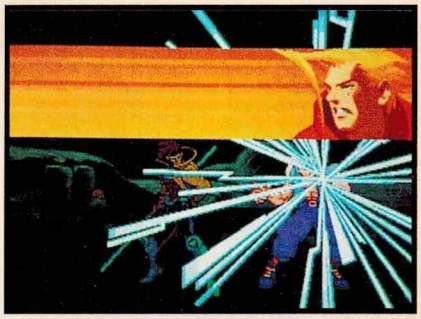
El primero de estos juegos es X-Men Vs. Street Fighter y déjanos decirte que esto suena como el colmo de la explotación de una licencia. En este juego encontrarás 8 personajes pertenecientes al comic de X-Men (Magneto, Sabretooth, Wolverine, Cyclops, Rogue, Storm, Gambit y Juggernaut) y 9 de Street Fighter (Ryu, Ken, Chun-Li, Cammy, Charlie, M. Bison, Zangief, Dhalsim y Akuma). Básicamente te podemos decir que el modo de juego es muy parecido al de los títulos de los personajes de Marvel en donde encontramos grandes saltos y poderes totalmente inhumanos y espectaculares.

Lo interesante de este caso es que el juego lo tienes que jugar en una especie de "Team Mode", por lo que al principio del juego deberás escoger a dos personajes que a su vez se enfrentarán a la misma cantidad de peleadores controlados por el CPU. Originalmente se deben enfrentar un peleador contra otro, pero también habrá momentos en los que harás que tu otro personaje se una a la pelea y te ayude por unos momentos o simplemente hagas una especie de "relevo".

A grandes rasgos, esto es lo que te podemos comentar hasta el momento de este juego, que como dijimos al principio, parece un título que se basa en el puro nombre de ambas licencias y que si alguien nos hubiera preguntado qué opinaríamos de un juego así, hubiéramos dicho (y lo dijimos, al enterarnos) que es una "total mafufada", pero sólo nos queda esperar a que el juego sea bueno, si no...



Otro de los títulos de Street Fighter que se está preparando, es un juego de peleas con gráficos poligonales con el nombre provisional de "Street Fighter Gaiden". Poco se sabe hasta el momento, pero lo que sí te podemos decir, es que el juego está programado por parte del equipo original que creó el Street Fighter II hace ya 5 años. De los personajes clásicos hemos visto a Ryu, Ken, Zangief y Chun-Li y los demás son nuevos. A diferencia de otros títulos del mismo estilo, este juego utiliza los 6 botones clásicos de los juegos de pelea de Capcom y también se pueden ejecutar los poderes con combinaciones de secuencias y botones.



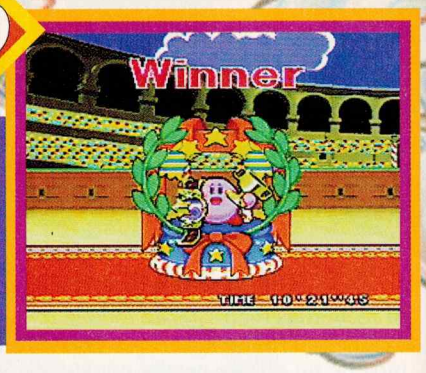
Por cierto, para seguir haciendo fuerte a su tradición, próximamente podremos ver por parte de SNK una nueva secuela de su serie Samurai Shodown para Arcade. Según sabemos, aquí encontraremos una amplia variedad de personajes que han aparecido anteriormente en este juego (Tam Tam, Charlotte...) además de que contaremos con un par de personajes nuevos. Más información en el siguiente ejemplar.

Bajo licencia autorizada de GAMELA MEXICO, S.A. de C.V.

RETOS DE MARIO

KIRBY SUPER STAR 99

¿Cuál es el menor tiempo que puedes hacer en el modo de juego "The Arena"?



97 Respuesta al reto de septiembre

SUPER MARIO RPG

▲ Fartman también hizo un buen récord.

Aquí están los chavos que mandaron su su mejor puntuación en Super Mario RPG en la opción de GAME.

Claudio Barragán	99,999,999
Ernesto Israel Cervantes	62,683,944
Kool Team	47,497,503
Rafael Marín Salguero	18,757,740
Eduardo Tena Hernández	13,130,380
Valerio Benitaz Vega	4,275,016
Rodrigo Espinoza Huerta	1,546,957
Daniel Ortiz Vargas	262,136

EN ESTE NUMERO CONTESTAMOS A:
CESAR A. MAGAÑA G.
ISRAEL ALMARAZ RAMIREZ
ALEXIS J. RODRIGUEZ P.
NERD AMAN
EL AVE FENIX
MARCO A. CORREA PADILLA
ARTURO VALDIVIA GONZALEZ
OSCAR GUILLERMO RUVALCABA C.
JOSE A. SANCHEZ
CARNAGE
HECTOR G. PEREZ
JOSE L. ALMADA E.
EUGENIO LARA HEYNS
GERARDO LEMUS E.
JOAQUIN BENITEZ HERNANDEZ
HUMBERTO MUÑOZ E.
GIL GARCIA C.
JESUS A. AGUIRRE VEGA
ANA AGUIRRE VEGA
CARLOS FCO. OSORIO G.

COLABORARON:
CARLOS O. ARELLANO S.
HIALIE.
CESAR J. MARTINEZ I.
JORGE A. ISAIAS ROJAS
SEBASTIAN RAMOS RUIZ
BENJAMIN AREVALO L.
CARLOS A. ESCOBAR C.
ADAN ALVARADO ALVAREZ
MARIO A. PREZ G.
ALDO ISRAEL GARCIA G.
PEDRO E. MORENO M.
EDGAR RUBIO SOLIS
EDUARDO HERRERA R.
AUGUSTO BALDERAS V.
CESAR J. MARTINEZ I.
RICARDO VAZQUEZ G.
JOSUE D. CARAVEO R.
ALBERTO MORALES G.
JORGE ALBERTO JIMENEZ R.
ANTONIO ARCOS CHICO
EDWIN Y LUPITA
GERMAN OTAGUE HERNANDEZ
KILLER COOL
RAUL A. GARCIA T.
ALBERTO I. MUÑOZ E.
JORGE "WISE MAN"

Y AGRADECEMOS A:
HERMES DE LA TORE
JOSE M. SALAZAR AVILA
IVAN A. ARREOLA JALIFE
DIEGO A. "SIMPSON"
JONATHAN D. BAUTISTA
ZIGMA
EDWIN RIVERA PINEDA
RAUL SUAREZ GIACOMAN
ARMANDO JIMENEZ TORRES
CHOIE BOUNGE
EL BARTO
KYO KUSANAGI
JORGE VERA CASTRO
LAURA M. BENITEZ CASTILLO
JORGE A. BARBA RAMIREZ
LUIS E. ANGELES RAMIREZ
RODOLFO PAOLETTI RAMIREZ
ARTURO IMAZ
IGNACIO ARRECILLAS GARCIA
CESAR CONSTANTINO RIVERA
CARLOS A. CRAVIOTO S.
MAURICIO GRANADOS SOSA
DAVID A. ESPINOZA MARTINEZ
LYNX
JESUS S. MUÑOZ S.
COMMAND STORM
ALEJANDRO MARTINEZ
SHADOW WHUTE
JOSE LUIS GONZALEZ
LUIS URIBE GONZALEZ
FOX
LUIS SALOMON R.
JUAN D. PECH LOPEZ
ERICK MAGAÑA LIZARRAGA
DAVID GASCA LERMA
JOSE FRANCISCO
ALBERTO GARCIA MENDEZ
GABRIEL HERNANDEZ B.
JOSE ANGEL RAMIREZ B.
ALFREDO BUITRON G.
ALEJANDRO JIMENEZ
EMMANUEL OYARVIDE
LENIN E. GUTIERREZ C.
MIGUEL CHI HERNANDEZ
ALBERTO MARTINEZ GAMBOA
JACOBO "ABAM" MORALES
JOSE LUIS ZAMORA O.
ANONIMO

FERMIN ROSAS Q.
LUIS ROBERTO MOTA
JORGE MENDOZA
ALEJANDRO MEDRANO G.
MIGUEL R. FERRA E.
VICTOR H. JIMENEZ N.
FERNANDO MENDOZA A.
GERARDO GUADARRAMA S.
M. AWAKUSA AKB
DANIEL LUGO C.
CHEZCO
MACARIO ARCE ZAMBRANO
JUAN M. FUENTES G.
CAT
MARIO MONTIEL A.
JESUS MONTIEL A.
JESUS GUILLERMO TNT
HERNANDEZ-E. DE LOS M.
ALT
ENRIQUE ORTEGA S.
IRVING D. PEREZ LANDA
JOSE M. VALLEJO V.
MAURICIO AZUARA DE LIN
ANTONIO UTRILLA A.
EDGAR MENDOZA A.
ULISES PAVEL ZAMORA
A. MARCELO LOPEZ
MICHELLE ADRIANA
PEDRO MONTELONGO
LUIS ALBERTO BARRERA
JOSE R. MELENDEZ LEAL
BAKARA
RAUL REYES
JOSE R. ECHEGARAY Y.
EMMANUEL GARCIA V.
MILO SAN
MARIO A. CHAPA M.
EMMANUEL ESPARZA P.
RAIN
RAUL TEJEDA CORNEJO
ISRAEL GOMEZ
EMMANUEL CYARVIDE G.
CESAR A. HERNANDEZ DIAZ
EDGAR LINO AVENDAÑO
ANDRES M. BEJARANO PORTES
LUIS A. ORTIZ LOPEZ
FRANCISCO A. GONZALEZ
MARCO A. MARTINEZ C.
JESUS S. MUÑOZ S.

NOOB SAIBOT
JORGE M. SIERRA MACIAS
MARTIN TRUJILLO MARREL
FOX XTERLING
LEO Y BETY
TOP GEAR 2
POP Y SUS HERMANOS X
RICHARDA MIKE
BENJAMIN BARRADAS HERNANDEZ
TAO PAI PAI
CHAD
SALVADOR A. MERCADO F.
FENOMENOIDE
BENJAMIN R. MORENO H.
DANIEL TORIJA G.
LUIS C. REYES CUEVAS
EMILIO A. HEREDIA S.
JAIME A. GONZALEZ O.
FUNDACION 64
RAUL SOLIS VALLE
RUBEN A. GARCIA V.
LAURA A. CAMPOS ESTRADA
ADRIAN CAMPOS ESTRADA
MARCO A. ALVARADO G.
JAR MILL VALENCIA C.
HECTOR M. ARMENDARIZ
MEGA SPOT X3
LUIS CESAR REYES C.
GUSTAVO URIAS M.
JORGE D. NOVOA CONTRERAS
MACACO
ARGENIS BASTIDA C.
ENRIQUE SAFORT L.
KARINA GARCIA VILLEGAS
DAN ABIMAEL BARRAGAN
ROGELIO GUTIERREZ G.
IVAN J. CASTAÑEDA H.
PEDRO MENDOZA M.
RAMON A. ZAVALA A.
ISAAC COLIN I.
JOSE LUIS GUARECA
ANTONIO SANTOME DIAZ
ANTONIO CASTRO VERGARA
JOHNNY ALI C.M.
ERNESTO DE LEON M.
HUGO A. PONCE CHAVEZ
BENJAMIN AREVALO L.
FRANCISCO ALEMAN
JAVIER ALEMAN V.

GUILLERMO A. FLORES F.
JUAN M. DEL REAL
RICARDO RAMIREZ V.
EMILIANO ARRIEGA S.
ALBERTO A. MORALES M.
GERMAN MARTINEZ RUIZ
ROGELIO SALAZAR
CARLOS A. MARTINEZ MARTINEZ
ULISES CASTAÑEDA LOPEZ
CESAR MORENO A.
FENOCUATES
OSCAR ROJAS LOZANO
PROCORO LOPEZ G.
CLUB AYR64
ALONSO VARGAS O.
LUIS URIBE GONZALEZ
JESUS A. TAVIZON
PZOR
GERARDO I. FRAGOSO Z.
OMAR G. ROCHA A.
ALFREDO CAMACHO I.
EDGAR ALI NUÑEZ P.
FULGORE THE BEATLE
EDGAR A. PEREZ BONILLA
RICARDO R. PEREZ BONILLA
JOSE ALONSO LOPEZ L.
ABRAHAM SOTO VALDEZ
AUGUSTO JAPHET AVILA U.
RAFAEL A. MOLINA L.
VLADIMIR OCON PEREZ
EDUARDO A. CUERVO L.
ROBERTO ROMAN RUIZ
SERGIO I. VARGAS E.
ALEJANDRO JARAMILLO B.
H. JESUS CORTES GONZALEZ
E.G.F.
CESAR O. MORENO Z.
JORGE A. MAGDALENO M.
JULIO E. ARCE BETANZOS
ADOLFO HERNANDEZ HERNANDEZ
EL MAYONESA
ALBERTO REYES GARCIA
OSWALDO VALENCIA M.
CARLOS MAGUEDA
EUGENIO GARCIA CANO
JULIO C. CAMARILLO LEON
ADRIAN MENDEZ
RAUL D. DIAZ G.
TUSKS

Nintendo®

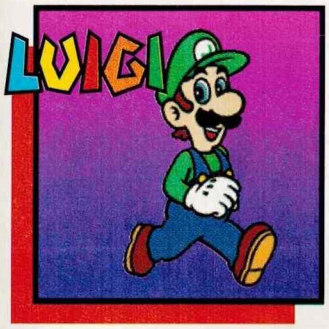
FRANQUICIAS AUTORIZADAS NINTENDO

NUEVAMENTE

- KIRBY SUPER STAR (8 JUEGOS EN 1)
- MARIO PAINT
- MARIO KART
- MARIO ALL STARS
- SIM CITY

TALLER DE LUIGI

Hamburgo #10 Col. Juárez



Tel: 535-20-90

VIRTUAL BOY

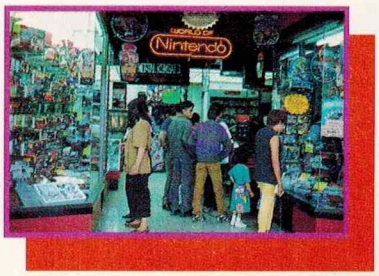
- BOUND HIGH
- DRAGGON HOOPER

PERICENTRO

Tel:557-17-65

INSURGENTES

Tel:687-73-59



TEPEYAC

Tel:759-01-11

GAME VISTAZO A:

Existe una barrera entre dos mundos... una pared invisible que separa 2 universos... Ahora esta barrera ha sido abierta, forzando a estos mundos a estar en una lucha que ¡podría causar un desastre para la vida como la conocemos!¡Mistress Crescendo y Baron Zemo! han unido fuerzas en una conspiración ¡llena de maldad! Para detener este complot maléfico, los héroes armados Iron Man y X-O Manowar se han unido para pelear lado a lado en...

Este juego para Game Boy fue programado por la gente de Realtime y está basado en 2 super héroes del Universo Marvel. Cada uno pertenece a mundos diferentes, así como los malos del juego.

La acción se desarrolla en el planeta Tierra (en vez que invadan el otro mundo, tuvieron que invadir éste) comenzando por Nueva York, en el laboratorio de Tony Stark. Varias arañas alienígenas se infiltraban en este lugar, además se han visto criminales famosos como Yellow Jacket y Blackout. Así que tu primera misión será evitar el robo de cualquier sustancia existente dentro del laboratorio y eliminar a todos los villanos.

Para esto podrás escoger al hombre de acero o a X-O Manowar. Ambos cuentan con los siguientes movimentos:

Golpe fuerte

Si estás en el aire, activas el sistema para volar.

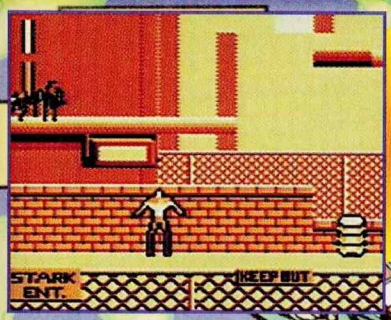
Si estás cerca de un enemigo, lo cargas.

Agacharse

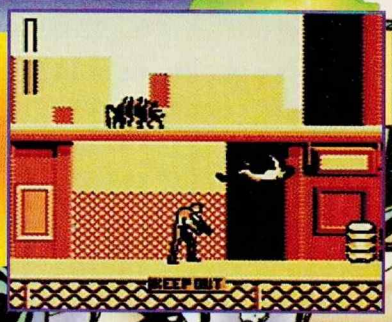
Caminar

B Disparar

Brincar A

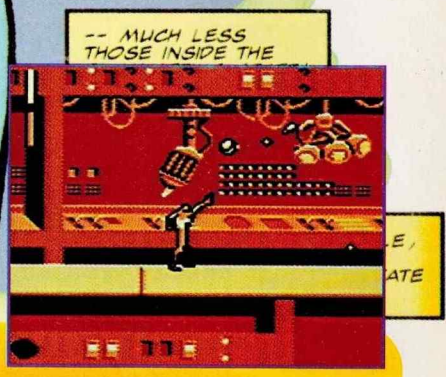


Primero tendrás que asegurar el área externa de las instalaciones, eliminando arañas alienígenas, soldados y demás criaturas raras provenientes del otro mundo.

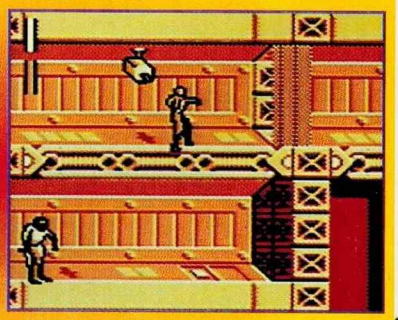


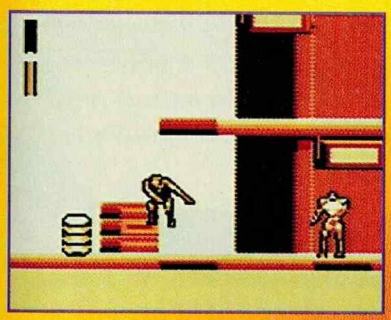
Ya que lo hayas logrado, tendrás que entrar y asegurarte de limpiar bien el lugar de cualquier especie, para que invadas las instalaciones. Además tendrás que cuidarte de los sistemas de seguridad, ya que también te atacarán.

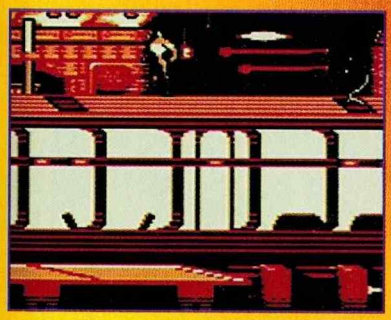
Al final de esta misión te espera Yellow Jacket, a quien tendrás que combatir después de haber pasado por ascensores, cuartos llenos de alienígenas y haber destruido puertas para pasar de un cuarto a otro.



Después de esto, tendrás que continuar tu camino hacia afuera del edificio, pero sólo que ahora el sistema de seguridad fue alterado y está en tu contra. Ya no sólo son robots de los de rayos láser, también son unas esferas que flotan y disparan en todas direcciones y las barreras de láser que te ocasionarán algunos problemas para salir.







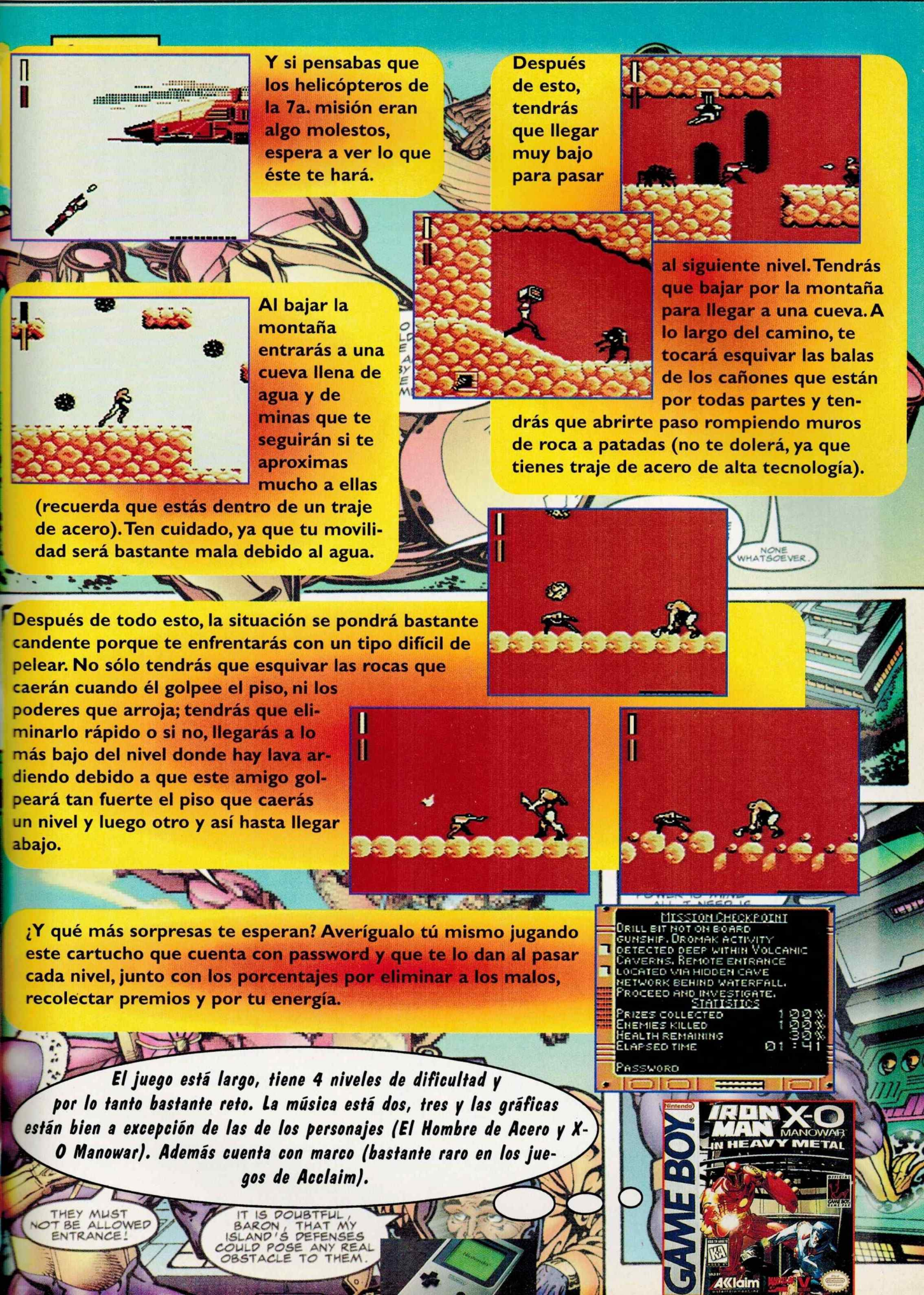
Ya afuera, viene una misión algo interesante. Tendrás que hacer uso del sistema colectivo de transporte de la ciudad de Nueva York. Obviamente, no vas a usarlo como normalmente se hace (supuestamente compras un boleto y lo usas para entrar, esperas en los andenes a que llegue el tren y te subes cuidándote de los empujones y de los carteristas); no, aquí tendrás que ir avanzando de vagón en vagón usando el piso o el techo. Tendrás que evitar los cables de electricidad que están sueltos y cuidarte de que la obscuridad no te agarre por sorpresa.

Ya que hayas sobrevivido a esta escena, tendrás que continuar peleando y limpiando la ciudad de alienígenas para poder llegar al techo de los edificios.

Aquí tendrás que volar para combatir a tus oponentes en el aire. No te preocupes por tu tanque de energía del traje, ya que aquí es infinito. Mejor preocúpate por los tipos de las plataformas y por los helicópteros que te lanzan misiles. Por cierto, los helicópteros que salen aquí son pequeños.

Y ahora sí, te toca pelear con Crescendo. Esta batalla está un "poquito" complicada, ya que Crescendo utilizará su magia para revolverte tantito; te invertirá los controles cuando veas que se hace de noche, o sea, si te quieres agachar tendrás que hacerle para arriba, si quires ir a la derecha presiona a la izquierda y finalmente, si quieres brincar presiona disparar.

Con la derrota de Crescendo, las fuerzas se han movido a otro sitio de la Tierra, a Sudamérica. La acción se desarrolla en la selva, donde encontrarás nuevas trampas como paracaídas que sostienen bombas y algunos tipos que aparecerán repentinamente de la maleza.


Y si pensabas que los helicópteros de la 7a. misión eran algo molestos, espera a ver lo que éste te hará.
Después de esto, tendrás que llegar muy bajo para pasar al siguiente nivel. Tendrás que bajar por la montaña para llegar a una cueva. A lo largo del camino, te tocará esquivar las balas de los cañones que están por todas partes y tendrás que abrirte paso rompiendo muros de roca a patadas (no te dolerá, ya que tienes traje de acero de alta tecnología).
Al bajar la montaña entrarás a una cueva llena de agua y de minas que te seguirán si te aproximas mucho a ellas (recuerda que estás dentro de un traje de acero). Ten cuidado, ya que tu movilidad será bastante mala debido al agua.
NONE WHATSOEVER.
Después de todo esto, la situación se pondrá bastante candente porque te enfrentarás con un tipo difícil de pelear. No sólo tendrás que esquivar las rocas que caerán cuando él golpee el piso, ni los poderes que arroja; tendrás que eliminarlo rápido o si no, llegarás a lo más bajo del nivel donde hay lava ardiendo debido a que este amigo golpeará tan fuerte el piso que caerás un nivel y luego otro y así hasta llegar abajo.
¿Y qué más sorpresas te esperan? Averígualo tú mismo jugando este cartucho que cuenta con password y que te lo dan al pasar cada nivel, junto con los porcentajes por eliminar a los malos, recolectar premios y por tu energía.
MISSION CHECKPOINT
DRILL BIT NOT ON BOARD GUNSHIP. DROMAK ACTIVITY DETECTED DEEP WITHIN VOLCANIC CAVERNS. REMOTE ENTRANCE LOCATED VIA HIDDEN CAVE NETWORK BEHIND WATERFALL. PROCEED AND INVESTIGATE.
STATISTICS
PRIZES COLLECTED 100%
ENEMIES KILLED 100%
HEALTH REMAINING 30%
ELAPSED TIME 01:41
PASSWORD
El juego está largo, tiene 4 niveles de dificultad y por lo tanto bastante reto. La música está dos, tres y las gráficas están bien a excepción de las de los personajes (El Hombre de Acero y X-O Manowar). Además cuenta con marco (bastante raro en los juegos de Acclaim).
THEY MUST NOT BE ALLOWED ENTRANCE!
IT IS DOUBTFUL, BARON, THAT MY ISLAND'S DEFENSES COULD POSE ANY REAL OBSTACLE TO THEM.
Nintendo
GAME BOY
IRON MAN
X-O MANOWAR
IN HEAVY METAL
Acclaim

MAUI MALLARD

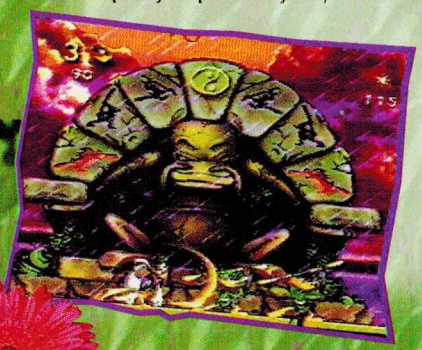
Una isla del pacífico, muchos peligros y un detective privado que usa camisa de florecitas. No, definitivamente no estamos hablando de Magnum aunque todo indique que sí, lo que estamos haciendo es describir lo que vamos a encontrar en el segundo juego que Nintendo y Disney Soft lanzarán en conjunto para el SNES este mes.

En este juego manejas al pato Donald quien debe resolver muchos de los misterios que hay en la isla en la que habita. Al principio lo manejarás en su identidad normal que es la de un Detective privado que utiliza una pistola lanza pintura como arma, pero conforme vas avanzando en el juego, él cambiará de identidad y se convertirá en un Ninja que tiene como arma un bastón el cual también ocupa para muchas otras cosas.

Con cada una de sus personalidades, Donald tiene diferentes modos de ataque. Como se mencionó en un principio al estar en su personalidad de Detective, Donald ataca con su pistola la cual tiene diferentes modos de disparo. Cuando Donald está convertido en todo un Ninja se

puede trepar por las paredes, atacar con su vara y colgarse de ciertos puntos para alcanzar lugares inaccesibles. Como siempre pasa en este tipo de juegos, debes estar muy atento para ver qué personalidad usas y en qué momento.

Al final de cada uno de los niveles te vas a enfrentar a un jefe. Cada uno de ellos es más susceptible a los ataques del Donald Detective o del Donald Ninja. También hay casos en los que los puedes atacar con cualquiera de los 2 modos, así que elije el que más te guste y a darles.



En cada una de las misiones del juego encontrarás muchos Items, pero también entre las cosas que vas a encontrar son unas joyas que al tomarlas irán aumentando un marcador de porcentaje llamado "Loot". Esto indica que tienes que tomar el mayor número de joyasposibles para obtener un alto porcentaje de Loot y así al final de cada nivel, poder entrar a un nivel de Bonus en el que participarás para ver si puedes sacar el password del nivel (¡Qué crueldad!).

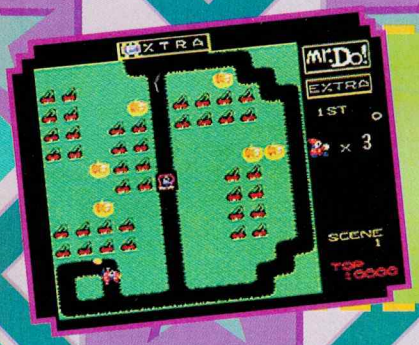
Cada uno de los niveles de este juego tiene diferentes clases de peligros, por lo cual debes poner mucha atención, pues en algunos hay que buscar la salida del nivel, enfrentarse a los nativos de la isla o escapar de un volcán de lava. Esto hace que el juego, aunque es algo lineal, no sea monótono como otros títulos del género.

Este es sólo un pequeño previo de este juego del cual seguramente hablaremos más a fondo en próximos números de la revista, mientras podemos decirte que éste es un buen juego ya que tiene gráficos buenos y el reto está bastante bien. Su gran problema es que la movilidad está muy rara y es muy difícil acostumbrarse a ella, además de que si cambias constantemente de dirección haces que el "Scroll" se mueva muy rápido (lo que causó que uno de nuestros videojugadores se mareara).

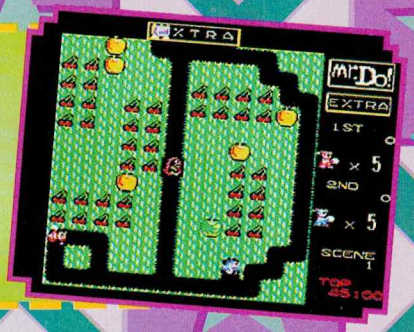
NINTENDO 64
AHORA EN MEXICO
SUPER MARIO 64
PILOTWINGS 64
WAVE RACE 64
KILLER INSTINCT GOLD
Cruzin' USA
NINTENDO 64
NINTENDO 64
SUPER MARIO 64
NINTENDO 64
NINTENDO LIDER MUNDIAL EN VIDEOJUEGOS

Mr.Do!

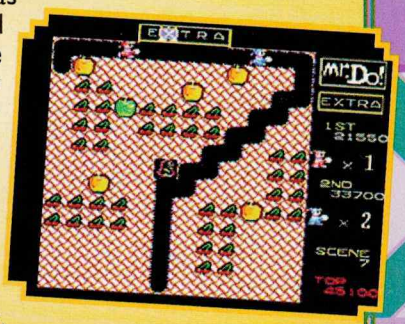
Nos regresamos en el tiempo a los 80's cuando el juego Mr.Do! se colocaba como uno de los mejores títulos de arcadia y ahora Imagineer, rescata este clásico del olvido para hacer una traslación al Super NES.



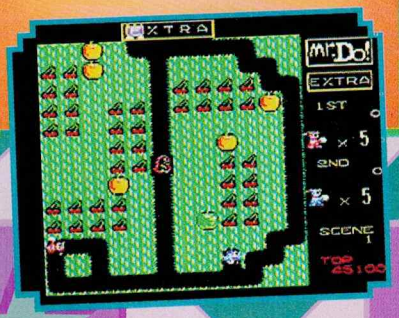
Este título cuenta con dos modos de juego **ORIGINAL MODE** que es la versión tal cual del juego de arcadia y **BATTLE MODE** con opción para dos jugadores alternados, además de que las gráficas mejoran un poco a la versión original.



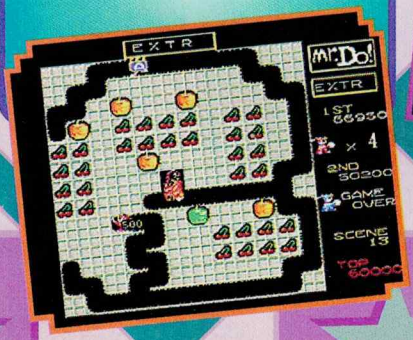
Y para los que no conocen este título ni de pasada, les daremos una breve explicación para que sepan de qué se trata. Tú controlas a un payaso que sólo se puede mover en cuatro posiciones arriba, abajo y hacia los lados (o sea que olvídate de las diagonales), el objetivo del juego es pasar a la siguiente escena y para lograrlo hay varias formas; puedes tomar todas las cerezas que hay en la pantalla, o eliminar a todos los enemigos, o también puedes pasar la escena si haces vida extra y si eres un suertudo tomando el diamante.



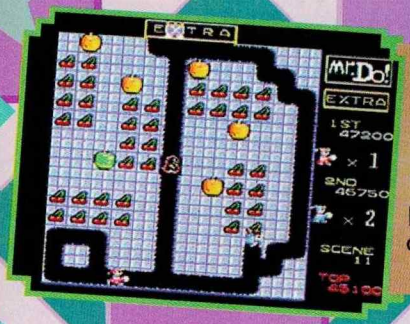
Los enemigos normales no pueden avanzar mas que por la zona de negro (que es el camino), pero si hay una manzana a su paso, buscan otra ruta o bien, se pueden transformar para empujar la manzana o escavar y hacer su propio camino.



Si tomas un grupo de 8 cerezas rápido, sin titubear, obtienes 500 puntos extras.



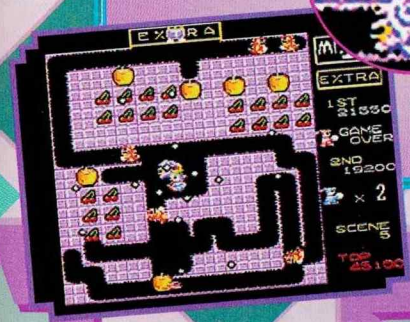
Los enemigos salen del centro de la pantalla uno por uno, hasta dejar al descubierto un ícono (el cual puedes tomar si la pantalla se torna roja) y sale el enemigo que tiene la letra, junto con cuatro enemigos extras que se mueven rápidamente y todos estos, al encontrarse con una manzana se la comen (lo bueno es que no pueden escavar) además los enemigos normales se mantienen inmóviles hasta que hayas eliminado al enemigo de la letra o a sus cuates come-manzanas.

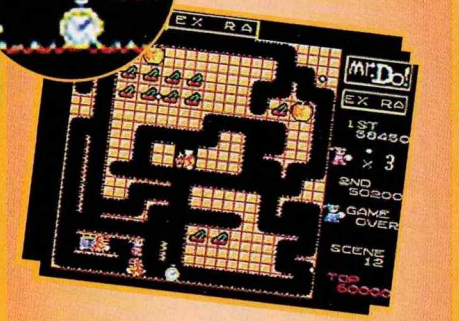


En **BATTLE MODE** la cosa cambia un poco, ya que juegan dos personas al mismo tiempo contra el CPU, obviamente esto tiene sus ventajas, pero también hay detalles que si no coordinas con tu compañero, serán desventajas. Como el hecho de que sólo puede existir un disparo en pantalla (es decir, que si un jugador dispara el otro no lo podrá hacer).

El juego cuenta sólo con 10 escenas y cada tres, aparece un display donde te da tus tiempos y el ícono que te indica en qué forma terminaste el nivel.
La escena 11 es igual a la primera escena pero con diferente grabado.

Mientras juegas en **BATTLE MODE**, puede aparecer una pequeña estrella, que al tomarla obtienes invisibilidad para poder acabar con todos, mientras estés flashando (claro que no es mucho tiempo).

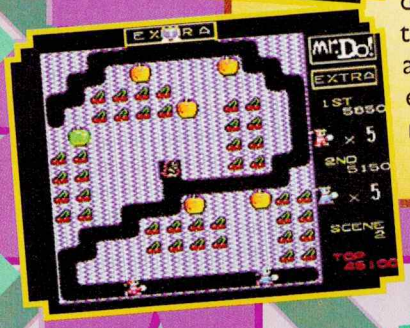


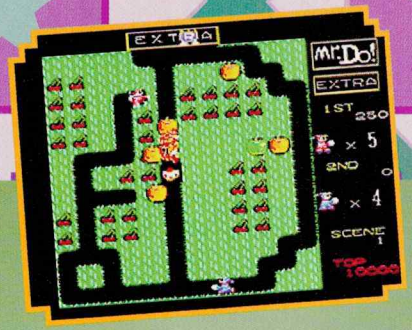


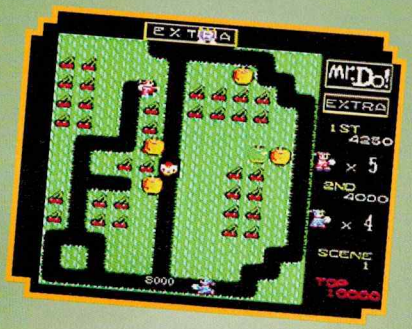
En BATTLE MODE puede aparecer un pequeño reloj que si lo tomas, inmoviliza a todos los enemigos por un momento, lo que te da oportunidad de eliminarlos sin problema alguno.

Si eliminas al enemigo de la letra, éste y todos los enemigos que salieron con él, se convierten en manzana y cuidado si estás debajo de alguno de ellos.
Cada que eliminas a un enemigo de la letra, ésta (la letra) se cambia de color y cuando cambias toda la palabra EXTRA obtienes una vida extra.

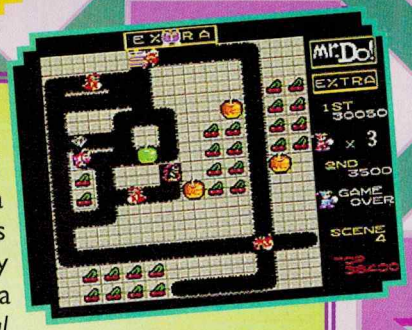
Si estás jugando en **BATTLE MODE** y eliminan a tu compañero, lo puedes salvar si antes de que desaparezca de la pantalla terminas la escena, así aparecerá en la siguiente escena sin que le hayan restado vida.





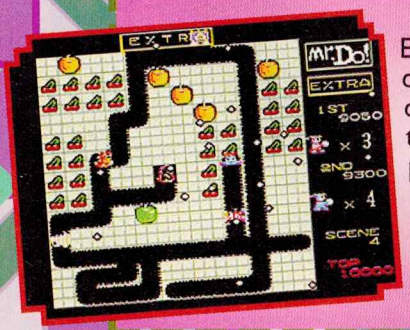


Utiliza las manzanas para cerrarles el paso a los enemigos como se ve en la primera foto, colocándolas en la orilla sin dejarlas caer y ya que hayan salido todos los enemigos, empuja la manzana de arriba para eliminarlos y hacer más puntos, pero no te tardes demasiado o los enemigos escavan y se escapan.



En ocasiones muy raras aparece un diamante, el cual te da 8000 puntos y pasas a la siguiente escena, además de que aparece un display donde te felicitan e indica que ganaste un *special*. Por cierto, el juego cuenta con un menú de **OPTION**, donde puedes seleccionar de 1 a 5 vidas, tres niveles de dificultad para el juego, para sacar **EXTRA** y el diamante.

Recuerda que las manzanas pueden ser de gran ayuda cuando te vienen persiguiendo o para dejarlas caer sobre los enemigos, claro que los enemigos te lo pueden hacer a ti también.

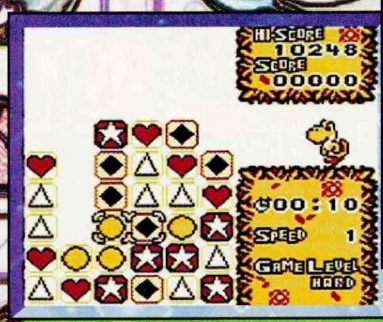


En **BATTLE MODE** debes tener cuidado al disparar y no lastimar a tu compañero, ya que si por error le llegas a dar, se queda inmóvil e indefenso por un momento.

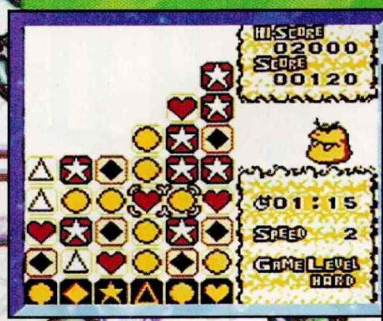
Este sin duda fue un excelente juego en su época, que hasta en un clásico se volvió, pero para las normas actuales no le modificaron mucho, tan solo el hecho de poder jugar dos personas simultáneamente (detalle que le agrega mayor diversión) y que no se podía hacer en el juego original es importante y pequeños cambios en las gráficas, tal vez con más escenas (o un editor de escenas) sería más atractivo, pero si eres fan de los clásicos no te desanimes por estas palabras.

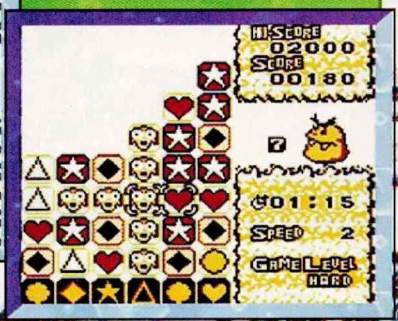
GAME VISTAZO A: TETRIS ATTACK

Ahora vamos a darle un vistazo a la versión de Tetris Attack para Game Boy, éste también es un Puzzle, o sea que debes utilizar tu materia gris y tu habilidad manual, que las necesitarás dependiendo del oponente (ya sea el CPU o algún compañero ya que puedes jugar en modo de versus si conectas dos Game Boys obviamente cada uno con su cartucho).

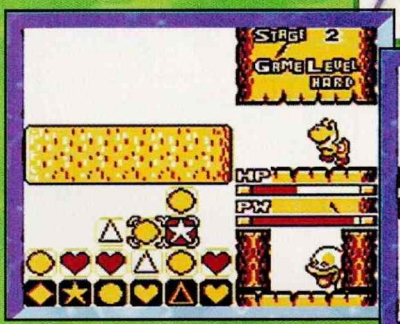


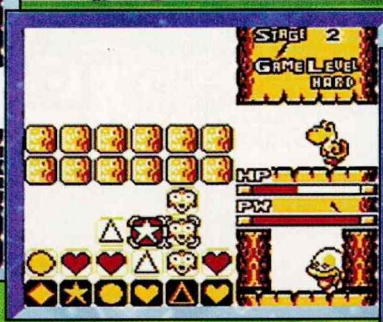
El objetivo del juego es básicamente tratar de desaparecer piezas de la pantalla, y lo logras al juntar tres o más piezas del mismo tipo en forma vertical, como se puede ver en las fotos donde juntamos tres piezas de rombo (lo del rombo es mera coincidencia) y así desaparecen, claro puedes juntarlas también en forma horizontal o ambas al mismo tiempo, como en el ejemplo de las fotos donde desaparecimos 7 piezas en una jugada; por cierto, cuando haces desaparecer más de tres piezas simultáneamente se le denomina COMBO (en la pantalla aparece el número de piezas que desapareciste, que en este caso fueron 7) y dependiendo del modo de juego en el que estés, podría ser un castigo para el oponente o detener el avance de las piezas, ya que estas van apareciendo de la parte inferior y si se llena la pantalla ya perdiste.

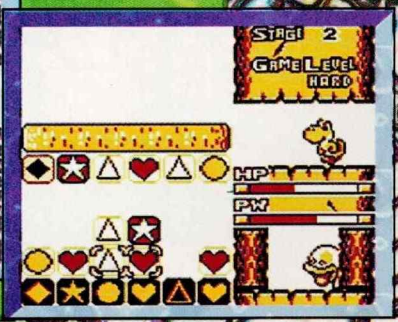


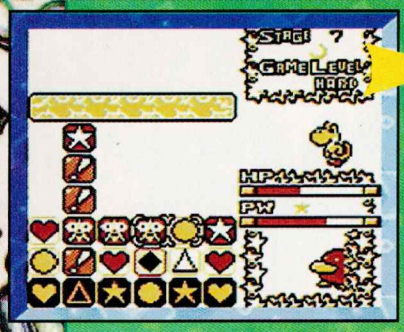


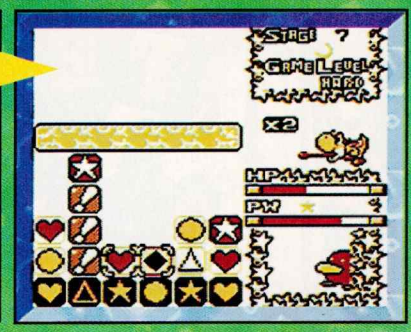
Cuando juegas en modo VS, Stage Clear o VS.Com, te enfrentas contra un oponente y si él ejecuta un Combo, Chain o ambos, te caerá un castigo y para deshacerte de él, necesitas eliminar piezas que estén tocando el castigo como se ve en las fotos, al ejecutarlo, el castigo se convierte en piezas y rápidamente puedes acomodarlas para que al caer las del castigo que deshiciste, hagas alguna jugada (como en las fotos donde se van a juntar los 3 triángulos), esto es una jugada básica (que no sería Combo porque como te mencionamos antes, los combos son de más de tres piezas) pero como la ejecutaste con piezas del castigo se convierte en uno para tu oponente; por cierto, el castigo que se ve en la foto contenía dentro otro castigo (esto se logra con jugadas complejas).





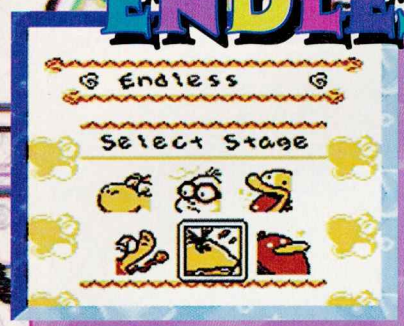






Los Chains son jugadas que al deshacer ciertas piezas (que en este caso son las tres que desaparecen en forma horizontal) provocan que después se acomoden otras y también desaparezcan (en el ejemplo son lo signos de admiración); por cierto, al juntar tres o más de estos signos es un castigo especial para el oponente.

ENDLESS TIME TRIAL

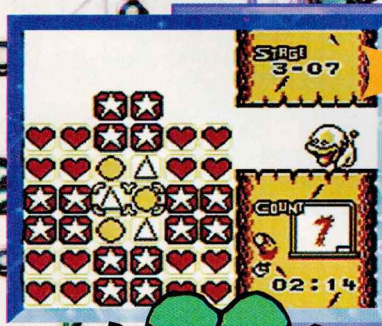


Tanto en Endless como en Time Trial tienes a estos personajes a seleccionar y la opción de modificar velocidad y dificultad.

Aquí no tienes ningún tipo de limitante, ya que juegas libremente y si alcanzas un buen récord, aparece en pantalla una especie de reporte de cuántas y qué tipo de jugadas hiciste en el transcurso del juego.

Este modo de juego es de velocidad y habilidad, ya que tienes un tiempo límite para hacer el mayor récord posible, claro que si ejecutas Combos y Chains tu puntaje aumenta, además el movimiento de las piezas se detiene y así tienes más tiempo de planear la siguiente jugada.

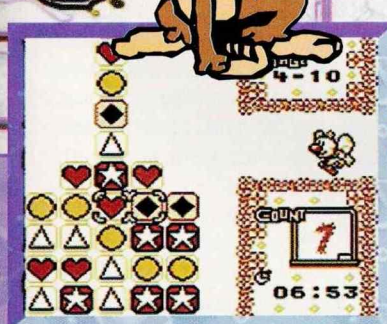
PUZZLE

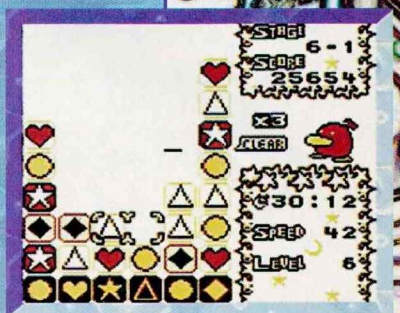


Para este modo de juego no es necesario una gran habilidad manual, pero eso sí, debes tener la mente muy activa, ya que en cierto número de movimientos (que va de 1 a 4 dependiendo de la escena) hay que desaparecer todas las piezas de la pantalla, la mayoría de estos retos son iguales a la versión de Super NES pero hay algunos que son diferentes como los que te mostramos en las fotos, son seis escenas con 10 retos cada una y además cuentas con la opción de password.

STAGE CLEAR

En este modo hay siete escenas, las primeras seis cuentan con cinco pantallas cada una, en las cuales tienes que ir limpiando la pantalla de piezas hasta que no haya ninguna sobre el nivel que marca una línea con la palabra CLEAR, cuando lo logras pasas a la siguiente y conforme avanzas, la velocidad con que salen las piezas se va incrementando, para lo cual, puedes hacer jugadas Combo o Chains para que este movimiento se detenga y tengas más tiempo de pensar y ejecutar tus jugadas, obviamente pierdes cuando las piezas alcanzan la parte superior de la pantalla.





VS. COM

En este modo de juego, te enfrentas a 7 personajes que tienes que liberar para poder jugar con cualquiera de ellos, después te enfrentas con Plant, Kamek y Bowser, que son los oponentes más difíciles, aquí el objetivo es ejecutar tus mejores jugadas para mandarle castigos al oponente y lo logras ejecutando Combos y Chains, o mejor aún si las combinas. En la pantalla sólo puedes ver el nivel de tu oponente y aparece el tipo de castigo que él te ejecute.

Tú perdonarás el que yo:Spot, no me haya presentado en los últimos números, pero Super Mario 64 no respeta edades, razas o gustos de videojuegos.

Por lo pronto dejaremos las excusas a un lado y hablaremos de algunos juegos en esta sección (para variar el monopolio de Super Mario RPG)

Lufia II: The Rise of the Sinistrals

Recuerdo que uno de los primeros títulos RPG que tuve la oportunidad de analizar en la revista fue la primera parte de este juego. En ese análisis hablábamos de que comenzabas con lo que sería el final de un juego, y que en este caso es lo que pasa casi al final de Lufia II (para pronto, la historia de Lufia II es antes de lo que ocurre en Lufia I y los héroes que conoces al principio de Lufia son los que manejas en Lufia II).

Por pura cuestión de lógica, este juego es mucho mejor que el primer Lufia, pero también es muy difícil de conseguir, pues en esta ocasión lo distribuye Natsume en lugar de Taito y hay que recordar que Natsume siempre saca sus juegos en pocas cantidades. Lufia II es un juego que se parece bastante en la cuestión RPG a su antecesor, pues encontramos cosas como la vista del juego (en combate y cuando estás recorriendo el mundo), la forma en la que atacas a tus enemigos con magias (no tan espectaculares como en los juegos de Square, pero su luchita hicieron), pero también tenemos nuevos elementos, como la incorporación de personajes controlado por el CPU dentro de las pantallas de batalla, estos personajes se llaman "Capsule Monsters" y te los vas encontrando en el camino, ellos también ganan experiencia y puedes hacer que cambien de clase si les das a comer algunas armas o Items que no te sirvan y te las pidan. Otro elemento nuevo que encontramos en este juego es que al entrar a los clásicos laberintos o torres, cambia el modo de juego, ya que puedes usar algunos implementos que vas encontrando como bombas, ganchos y martillos los cuales son indispensables para poder avanzar, pues habrá sitios en los que tendrás que abrir huecos en las paredes o llegar a algún lugar por el que normalmente no podrías cruzar (algo así como en Zelda para el SNES).

Otra cosa a notar dentro de los laberintos, es que los enemigos no te los encuentras al azar como en el mapa del mundo en general, sino que aquí ves gráficos de monstruos que se mueven a diferentes velocidades y si te acercas mucho a ellos entras a una batalla.

En este juego no todo es pelea, pues en los

laberintos también tendrás que resolver algunos acertijos y Puzzles que han puesto los programadores como reto adicional. Esto es muy bueno, pero el problema es que algunos sí están difíciles y te hacen atormentarte por un buen rato.

En este RPG encontraremos que deberás viajar por todo el mundo para averiguar por qué los monstruos se han vuelto tan violentos en los últimos días, lo que te llevará a conocer mucha gente que se unirá a tu equipo y además a algunos los tendrás que ayudar. La historia es buena, pero los diseñadores pusieron (al igual que en el primero) algunos diálogos sin mucho sentido que digamos.

Ya para finalizar les puedo comentar que este juego es bastante largo y que me tomó aproximadamente 35 horas terminarlo, pues son muchas las misiones que deberás cumplir antes de enfrentarte al jefe final de este juego.

Sword of Hope

Si tienes GB y te gusta este género, seguramente habrás conocido este título para el sistema portátil que salió ya hace algún tiempo, pero si no lo conociste tienes una muy buena oportunidad, ya que Gamela (Game Latin México) ha lanzado una reedición de este juego pero con la ventaja de que está en español, lo cual está bien para la gente que siempre ha querido jugar un título de estos pero que la barrera del idioma siempre se lo impedía.

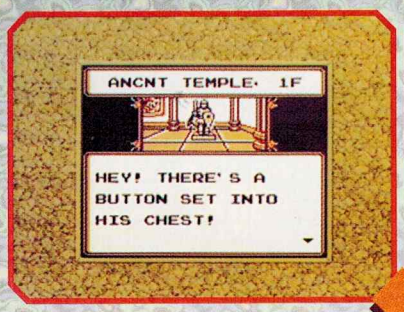
En este juego controlas a un joven príncipe de nombre Theo, quien debe recuperar su reino el cual le ha sido arrebatado por un cruel Dragón y para vencerlo deberá buscar por 3 tierras los elementos suficientes que le ayuden en su difícil misión, entre los que están la espada de la esperanza, la cual es la única arma con la que podrá dañar al Dragón.

En este juego hay 2 cosas básicas que tienes que hacer: la primera de es explorar el amplio mundo que encontramos en este juego, el cual visualizarás por pequeñas pantallas, en cada una de estas, podrás ejecutar ciertas acciones como mirar, usar hechizos, golpear las cosas y demás, para descubrir los artefactos que te ayudarán en tu misión.

En esta pantalla también podrás ver un grupo de flechas que indica la dirección a la que te puedes mover, lo cual indica que debes tener muy buena memoria para recordar a dónde fuiste o de dónde vienes, o de plano dejarte de problemas y hacerte un mapa para no perderte y apuntar lo importante.

La segunda cosa importante dentro del juego son las batallas contra los enemigos, los cuales encuentras al moverte. Al pelear contra un monstruo la pantalla cambia y podrás ver un gráfico del enemigo al que estás enfrentando, su nombre y la cantidad de energía que tienes. Aquí no tenemos muchos efectos gráficos, así que sólo sabrás qué ataque estás usando en su contra o con cuál te ataca, mediante una descripción en la pantalla de texto que se ve en la parte de abajo.

Como dijimos, aunque este no es un título muy nuevo, sí es una buena opción para las personas que no hablan inglés (pero donde lo vayas a comprar, checa que realmente sea la versión en español, seguramente no va a faltar el "gandalla" que te quiera vender la de inglés).



Por cierto, ya que andamos con la onda de Sword of Hope, déjame decirte que en este mes podremos conocer la secuela de este juego. Aquí controlas de nueva cuenta al príncipe Theo quien regresa a la acción, pues hay nuevos problemas en su reino que tiene que resolver.

En esta nueva secuela encontramos el mismo modo de juego que en el primero, pero tenemos muchos cambios importantes. Para empezar te diremos que los gráficos han sido mejorados (los pocos que se alcanzan a ver bien), la trama del juego es un poco más profunda y además ya podrás controlar a 3 personajes contra uno solo que hay en el primer juego. Otro punto importante es que este juego tiene batería (Sword of Hope se maneja con Password) lo cual te permite guardar tus avances casi en cualquier punto del juego.

Por lo mismo de que aquí tenemos más personajes, también te vas a enfrentar a enemigos más poderosos y en mayor cantidad que en el primero.

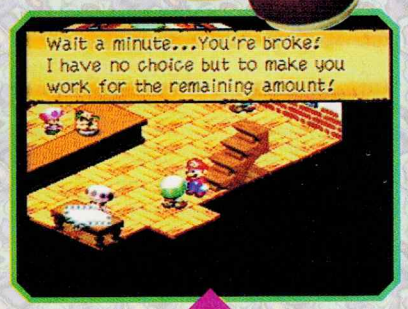
Por cierto, la mala noticia, es que Kemco tiene pensado lanzar una producción muy limitada de este cartucho, pues ahora están apostando todas sus cartas a su juego de Top Gear Rally para el N64, así que si tienes la oportunidad de tener este título no la desperdicies.

SUPER MARIO RPG

¿Y qué dijiste?, ¿que iba a meter esta sección y no iba a mencionar este juego?, pues te equivocas, aquí tenemos un detalle muy curioso que no habíamos mencionado anteriormente.

Si has llegado a Marrymore, sabes que ahí hay un hotel en el que puedes escoger una habitación de lujo y que te cuesta 200 GP la noche, pero si recuerdas bien, te puedes quedar ahí sin necesidad de bajar a ver al administrador del hotel con sólo apagar la luz del cuarto.

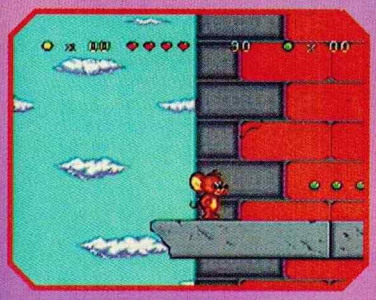
La cuestión es la siguiente, si te quedas varias veces y no tienes mucho dinero, el administrador te exigirá cuando te quieras ir, que le pagues por las noches extras que te quedaste y si no tienes dinero te pedirá entonces que cubras tu deuda ¡trabajando como botones!, por lo que tendrás que llevar a varios huéspedes hasta su habitación y olvídate de recibir propina. Ya después de un rato él te dejará ir, pero es algo muy divertido lo que pasa en este sitio.



La siguiente tabla contiene passwords también para la séptima misión, al igual que la anterior, 2 personajes tienen 4 vidas cada uno y los otros 3. Los personajes que coincidan en un mismo password serán los que tengan 4 vidas.

Como podrás ver, en este juego se podría tener una variedad mayor de passwords, pero aquí sólo ponemos los que serían más útiles para ti.

Con este código puedes tener 99 vidas, en cualquier momento durante el juego presiona **Start** para poner pausa y después presiona la siguiente secuencia:



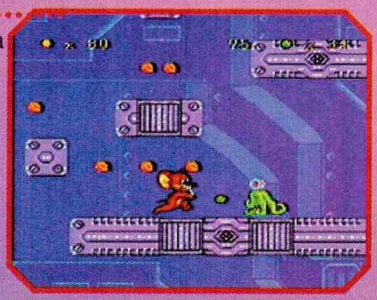
L, Y, B, B, A, X, Y, Y, B, R

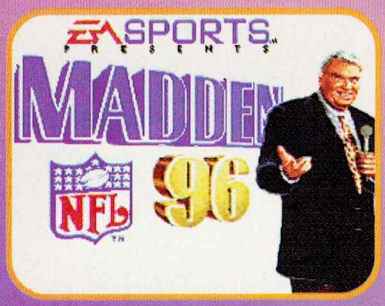
Al entrar el código, la pausa se quita y ¡listo! tienes más vidas de las que vas a necesitar, en pantalla sólo se verán 9 vidas, pero al perderlas no te las restarán.

Este otro código sirve para saltarte de nivel y para lograrlo, en cualquier momento durate el juego presiona **Start** para poner pausa y después presiona la siguiente secuencia:

L, X, A, Y, Y, B, R

Al entrar el código terminas el nivel y puedes pasar al siguiente.





Para tener acceso a los clásicos equipos ganadores del pasado hay una clave. Selecciona la opción **PLAY NOW** y en el control 1 presiona ▲ o ▼ para ubicar el equipo y ejecuta el código apropiado para que el equipo cambie a su contraparte clásica, si lo ejecutas correctamente el logo se tornará dorado.

1981 - R, A, L, L, Y

1973 - A, L, A, B, Y

1977 - B, R, A, Y

1965 - A, L, L, R, B

1968 - B, A, L, B, A, L, L

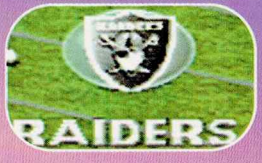
1968 - A, R, R, A, Y

1985 - R, A, Y, B, A, R, Y

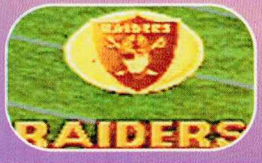
1978 - A, L, A, R

1972 - L, R, B, B, B

1980 - A, R, A, B, Y, A



1976 - B, Y, B, Y, L, A



1978 - L, A, Y, B, R

1981 - A, Y, R, B, A, L, L

1969 - B, L, L, Y, R, A, Y

CORRE YA POR TU

NINTENDO 64

LIVERPOOL
EL PALACIO DE HIERRO
SEARS
TIENDAS IMSS
VIDEOMAXIMO
BLOCKBUSTER
SANBORNS
CARREFOUR
AURRERA
AUCHAN
WAL-MART
VIDEO AMERICA
JUGUETRON
TELEVISION CONTINENTAL
K-MART
SORIANA
MR. SOUND
VIANA
MIX-UP
PRICE CLUB
JUGUETIBICI
RAKUHOKU-SHOJI
CIMACO
CAÑADA AZUL
MOSQUETA
DE TODO
TOWER RECORD'S
TIENDAS GARCES
FENIX
CASA LEY
ELEKTRA
TALLER DE LUIGI
PLAZA PERICENTRO
COPROMO TEPEYAC
COPROMO INSURGENTES

TODOS NUESTROS DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS TE OFRECEN EL SERVICIO Y LA GARANTIA ORIGINAL DE NINTENDO

INFORMACION SUPERNESESARIA

MARVEL SUPER HEROES™ WAR OF THE GEMS™

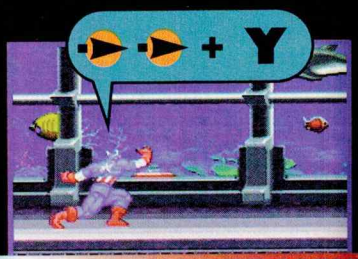
Como todo buen principio de juego, ahora tenemos un gran problema no sólo para la humanidad sino para el universo entero, pues las 6 gemas del infinito, las cuales estaban custodiadas por Adam Warlock se han perdido. Estas gemas tienen un gran poder y si caen en manos equivocadas causarán muchos problemas, es por eso que el guardián de las gemas decide buscar la ayuda de los super héroes más poderosos sobre la faz de la tierra, encontrando a 5 de ellos que sirven muy bien a su propósito, ya que como la mayoría de los súper, trabajan duro, arriesgan sus vidas y nunca cobran nada.

Bien, ahora hablaremos un poco más de este juego y por centésima vez les mencionaremos que no es como la versión de Arcade y que más bien es muy parecido al juego de X-Men que lanzó Capcom ya hace algún tiempo. Aquí controlamos a 5 diferentes personajes Marvel, que ayudarán a Warlock a recuperar las gemas antes de que estas caigan en las manos equivocadas (cosa que comúnmente pasa). Estos personajes tienen características muy variadas entre sí, lo que te permitirá explorar distintas áreas de una escena con diferentes personajes.

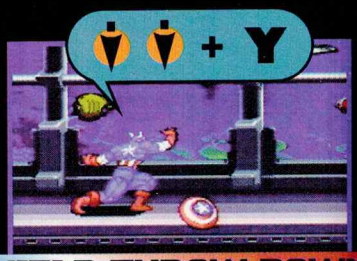
Como en X-Men, estos personajes además de utilizar en pleno la amplia variedad de movimientos que puso Capcom con la generosa cantidad de 2 botones (golpe y salto), también tienen algunos poderes que se realizan con secuencias. A continuación veremos a los personajes que encontraremos en este juego y sus movimientos.

CAPITAN AMERICA

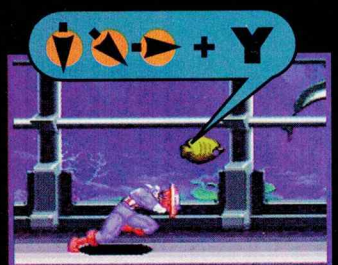
Líder de los Avengers, conocido también por sus amigos como el "alitas" este superhéroe es como un emblema para su país. Dentro del juego lo tenemos como un personaje algo lento pero de gran fuerza y que como lo ha venido haciendo en las últimas décadas, utiliza su escudo como arma.



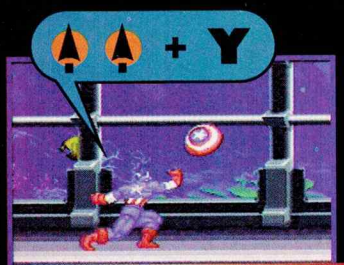
SHIELD THROW STRAIGHT



SHIELD THROW DOWN



SHIELD TACKLE

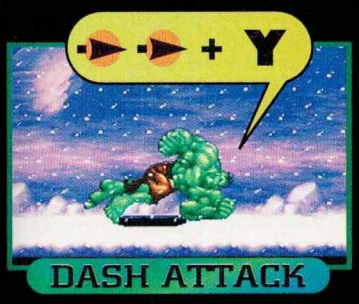


SHIELD THROW UP

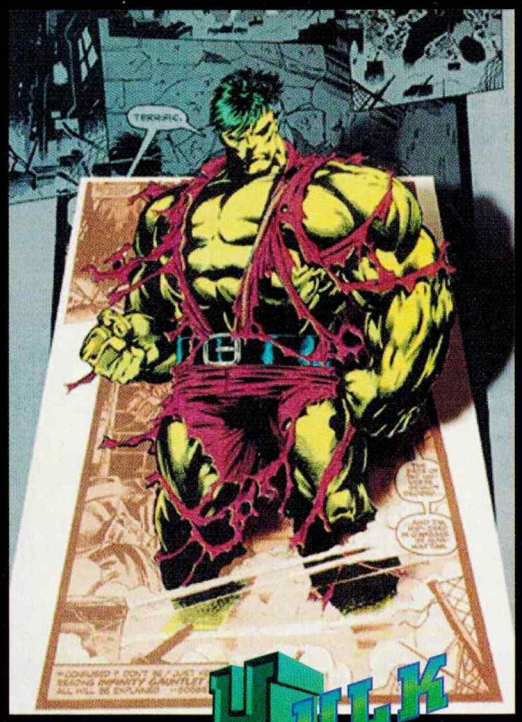
AIR COMBO

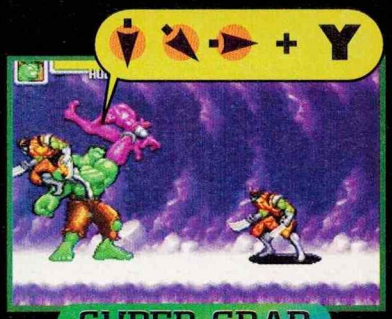
Cuando saltes y golpees a un enemigo en el aire, presiona repetidamente el botón Y para darle varios golpes y un remate.

Como muchos sabemos, gracias a esa antigua serie de televisión con esos portentos de efectos especiales, El Dr. Bruce Banner es en realidad este monstruo verde, ahora totalmente centrado y consciente de sus actos, él se une al grupo pues su fuerza es muy importante dentro del mismo, aunque como el estereotipo del fuerte dentro de los videojuegos, él es extremadamente lento.



DASH ATTACK





SUPER GRAB

HULK UPPERCUT

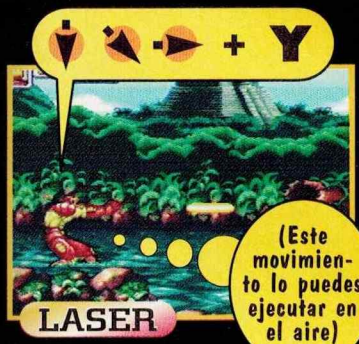
HULK

El multifacético (pero sólo para cosas malas) Tony Stark también se une al grupo con su poderoso traje. Este personaje tiene buena velocidad y bastantes movimientos. Definitivamente es uno de los personajes más fáciles de usar y con más posibilidades dentro del juego y por si fuera poco, aparece en dos artículos en esta revista.

Al estar en el aire presiona

ROCKET CHARGE

IRON MAN

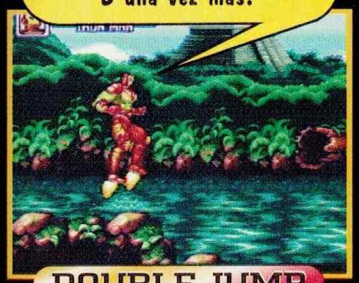


LASER

(Este movimiento lo puedes ejecutar en el aire)

BOMB

Al estar en el aire presiona B una vez más.

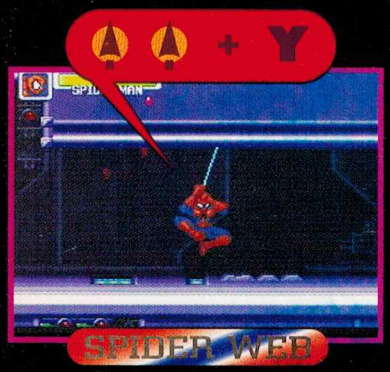


DOUBLE JUMP

Cuando saltes y golpees a un enemigo en el aire, presiona repetidamente el botón Y para darle varios golpes y un remate.

AIR COMBO

Spiderman es el personaje más rápido de todo el juego, pero tiene la desventaja de no ser tan fuerte en sus ataques y no tener tantos poderes como los demás. Sin embargo una ventaja importante que encontramos en este personaje es que se puede pegar a las paredes y escaleras.



Además de estos movimientos, los 5 personajes comparten un par de movimientos, uno de ellos es un remate que se ejecuta con simplemente presionar: + Y

El otro movimiento es Power Gem Attack, el cual les da súper poderes o les permite hacer un ataque devastador. Para ejecutar ese poder necesitas tener equipada una Gema Infinita (más información adelante), tener Gem Power Item y ejecutar la siguiente secuencia: + Y

Cada uno de los personajes sólo tiene un tipo de Power Gem Attack y no varían dependiendo el tipo de gema, como pasa en la versión de Arcade.

Este es el "Tipo malo" del grupo. Básicamente se puede decir que es el mismo que participó en el juego de X-Men (o sea, fuerte rápido y peligroso para los rivales), inclusive conserva los mismos movimientos entre los que se encuentran el de trepar paredes como Spiderman.

El objetivo del juego (como se mencionó desde el principio) es recolectar las Gemas Infinitas, pero la cosa no queda en encontrarlas y ya, pues cuando tengas una de estas gemas en tu poder, podrás prestársela al héroe de tu elección para así incrementar sus capacidades. En total son 5 las gemas que puedes llegar a tener, checa cuáles son las gemas y en qué pueden ayudar a los personajes del juego:

POWER GEM

Esta gema hace que el personaje ataque con más fuerza restando el doble de energía con cada golpe en comparación de como lo haría sin ella. Al ponérsela a Spiderman lo hace un personaje más peligroso y Hulk se vuelve simplemente devastador.

REALITY GEM

Se supone que esta gema aumenta el poder de percepción de los personajes, pero en realidad lo que hace es que de vez en cuando encuentres algunos premios al destruir enemigos. No muy recomendable a menos que sea la primera que obtengas.

TIME GEM

Con esta gema el portador se vuelve mucho más rápido. Con ella Hulk se vuelve un muy buen personaje, pero si eres morboso, te recomendamos ponérsela a Spiderman para ver lo que es velocidad pura.

SOUL GEM

A diferencia de las anteriores gemas, Soul Gem es bastante útil pues duplica la cantidad de energía de un personaje dándole así, la misma cantidad que tienen los jefes. Con esta gema será difícil que no termines un nivel.

SPACE GEM

Esta es otra de las gemas que nosotros consideramos un tanto inútiles, pues sólo sirve para hacer que el personaje salte más alto (pero no lo suficiente como para hacer que Hulk tome algún camino alterno). La misma recomendación que para "Reality Gem").

Bueno, una vez que sabemos todo lo anterior, es hora de ver cuáles son los peligros que te esperan a lo largo del juego. Al principio y gracias a la supercomputadora de Stark se han localizado 4 posibles puntos alrededor del mundo en los que puedan estar las gemas (aquí obtienes las primeras 2). Así entonces podrás escoger el lugar al que quieres ir.

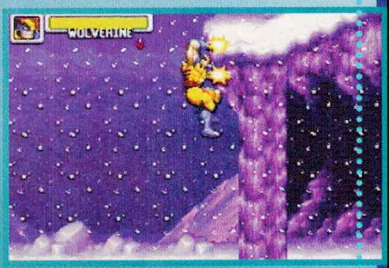
En esa misma pantalla también podrás ver que puedes ir a la base de los vengadores, pero... ¿Para qué ir ahí? Pues para poder practicar con hologramas de los enemigos que vas a enfrentar a lo largo del juego. Además de ese modo (no muy importante para tu vida) también podrás obtener el password del juego, el cual guarda datos como Items, gemas y lo más importante que es la energía que tiene un personaje (así que trata de terminar no muy golpeado cada nivel).

O.K. Ya que decidiste entrar a una de los 4 primeras escenas, verás aparecer una pantalla en la que te piden escoger algún Item y que al principio estará algo vacía y es que en esta pantalla conoces los Items que vas a encontrar en las escenas (incluyendo las gemas) y que tiene diversos propósitos, pues con ellos podrás recuperar energía, volver a la vida a algún supehéroe caído o equiparte los Gem Power Items.

Chequemos qué es lo que te vas a encontrar en las primeras misiones de este juego.

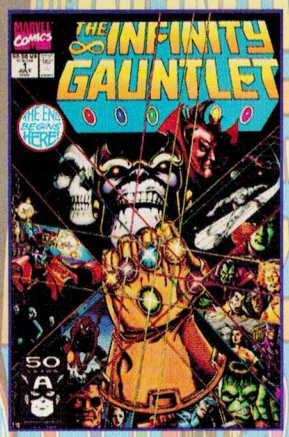
La superficie de esta escena está cubierta de hielo y nieve lo que hace que el personaje resbale al estar caminando, cosa que es bastante peligrosa cuando salen grupos de enemigos como los de la foto.

En esta escena encontraremos uno de los clásicos caminos dobles, así que tienes que decidir por cuál ir, nosotros te podemos anticipar que si decides ir por arriba tendrás que escalar por paredes y además cuidarte de que algunos enemigos no te vayan a derribar y si te vas por el camino de la cueva tendrás que pelear contra una buena cantidad de enemigos, así que la decisión es tuya.



El jefe de esta escena (y que generalmente posee alguna gema) es un hombre de las nieves con muy mal humor. Rápidamente te podemos comentar que su patrón de ataque es saltar para hacer que caiga hielo del techo (y que obviamente te daña) o acercarse para emplear en tu contra su fuerza bruta. En el último de los casos, debes ser más rápido para atacarlo antes de que él lo haga.

El otro punto a investigar son unas ruinas que se encuentran en el Amazonas, pero conforme avanzas te das cuenta que una de las ruinas no lo es y se trata de una base secreta en la que hay una buena cantidad de enemigos.



En 1991, Marvel Comics publicó una serie de seis números especiales titulada The Infinity Gauntlet (*El guante infinito*). En esta edición, los héroes Marvel más poderosos deben enfrentar al malvado Thanos quien en su guante derecho posee las seis gemas infinitas: Soul (*Alma*), Mind (*Mente*), Time (*Tiempo*), Reality (*Realidad*), Space (*Espacio*) y Power (*Poder*). El objetivo de Thanos es destruir la mitad de la población total del Universo para congraciarse con su pretensa Death (la muerte). Tras una gran batalla los héroes recuperan las gemas y las dejan bajo el cuidado de Adam Warlock, quien es líder de los *Infinity Watch*. Un año más tarde, se realizó la secuela llamada The Infinity War donde en un universo paralelo, Adam Warlock eventualmente se convierte en el malvado Magus, quien desencadena una serie de realidades alternativas para ejercer un control total del Universo.

BOSTON AQUARIUM

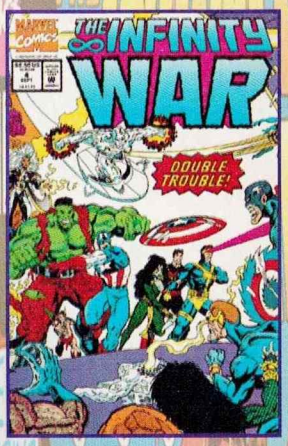
Una de las gemas se reportó dentro del Acuario de Boston, pero en realidad se trata de una trampa, pues alguien ha puesto una bomba y los pasillos se han inundado. Tu objetivo es escapar de las múltiples trampas que hay en el camino y lo tienes que hacer rápido, pues aparecerá un marcador azul que indica el aire que tienes en reserva y si te tardas, este marcador disminuye y comenzarás a perder energía.

Tal como dijimos, en este nivel tienes que ser muy rápido pues son muy pocas las partes en las que no hay agua y por si fuera poco, tendrás que detenerte mucho pues te encontrarás con un buen de enemigos. En algunos casos podrás ignorarlos y avanzar rápidamente, pero habrá otros a los que tendrás qué eliminar obligatoriamente para que se mueva el Scroll.

Los jefes de este nivel son un par de Clones de Ironman, aquí más que nada el problema es la cantidad, pues si te concentras mucho en atacar a uno de ellos, el otro puede sorprenderte con un rayo por la espalda.

Esta base estará llena de trampas y peligros de los que debes tener cuidado. 2 tips que te pueden ayudar mucho es saber que si destruyes las cámaras de circuito cerrado en cuanto las veas, hará que salga una menor cantidad de enemigos en esa zona. También podrás destruir los pilares de concreto y los péndulos con picos para pasar por ahí sin ningún problema y de paso obtener algunos premios.

El jefe de esta escena es un diabólico Clon de Wolverine y seguramente no tendrás muchos problemas para derrotarlo, pues se mueve exactamente igual que los que salen en los niveles del juego, pero simplemente con un poco más de energía.



En esta ocasión, Thanos debe recurrir a la ayuda de Adam Warlock para conservar la coherencia de su realidad. Sabiendo que Warlock se apoyará en los Superhéroes Marvel para derrotarlo, Magus crea una serie de siniestros dobles llamados Doppelgangers para detenerlos.

Como puedes darte cuenta, muchos de estos elementos sirvieron de base para crear los dos juegos de Capcom que involucran a los Superhéroes Marvel: Marvel Superheroes de Arcadia y MSH: War of the Gems. Ahora que sabes más sobre la historia en que están basados, sólo te resta darle una repasada a estos juegos y...¡Cuidado con el poder de las Gemas Infinitas, porque el destino del Universo está en tus manos!

DR. DOOM CASTLE

En esta escena te vas a enfrentar a un enemigo realmente perverso y además muy inteligente como es el Dr. Doom. Al principio en su castillo, enfrentarás a unos robots/centinelas, pero después tendrás 2 caminos diferentes para escoger.

El "camino de abajo" está lleno de trampas de agua y varios enemigos contra los que tendrás que pelear. Esta, se puede decir que es la ruta de resistencia ya que tendrás que combatir muchas veces, este camino puede ser tomado por todos los personajes, pero sólo es recomendable para los fuertes (Hulk, Captain America y Ironman).

La ruta de "arriba" es de más precisión, pues aquí tienes que saltar para ir escalando y además hay sitios en los que si no eres muy exacto, puedes perder a un superhéroe con mucha facilidad. Esta ruta sólo la podrán tomar los héroes ágiles como Spiderman, Wolverine y Ironman.

Al final y como es de esperarse, te enfrentas al Dr. Doom. Este personaje tiene una rara tendencia a estar volando y desde ahí atacarte, lo cual es muy bueno si tienes a un personaje que tenga combos en el aire, aunque no debes de confiarte, pues de vez en cuando baja a la tierra para atacarte con láseres o caer sobre ti cuando está volando, por lo que debes tener mucho cuidado.

Los anteriores son los 4 escenarios que tienes disponibles al comenzar el juego, pero una vez que termines el último, verás un cinema display en el que aprenderás que un individuo llamado Magus, también se encuentra tras las gemas y se presume que ya puede tener una en su poder, obviamente lo que sigue es ir contra este individuo.

En la escena de la nave especial, encuentras una recopilación de todos los peligros que había en las escenas anteriores, pues habrá muchos subjefes, enemigos complicados y no muchos premios (lo único que hace falta para rematar son las escenas de agua). Aquí te tienes que cuidar mucho cuando llegues con el jefe, pues él tiene varios trucos sucios como son los de esquivar tus golpes con movimientos extraños o hasta recuperar energía cuando le queda muy poca y dejas de atacarlo.

Una vez que completes estas escenas, te darán a elegir de nueva cuenta otras 4, en las que se supone puedan estar las gemas restantes.
Estas escenas son más difíciles que las anteriores y son ya de lo último que puedes recorrer antes de que aparezca tu verdadero enemigo.

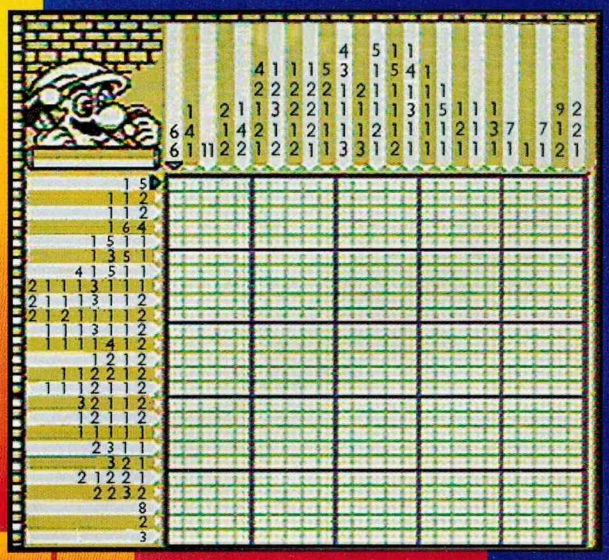
Los 4 sitios a explorar son: Egipto, básicamente en este sitio tienes que estar en constante movimiento para que no te lleven las arenas movedizas. Asteriod Belt, la cual es una escena un poco confusa en la que estarás saltando de asteroide en asteroide hasta encontrar la salida.

Vesuvius, aquí deberás tener cuidado de no caer a las piscinas de lava que abundan (además de que podrás volar en una tabla tipo Silver Surfer, cortesía del colado del Dr. Strange) y por último Arizona, en donde entrarás a una fábrica llena de enemigos. Después de todo eso, ya podrás ir contra el enemigo final y sus secuaces.

Ya para finalizar este largo análisis/guía te podemos decir que MSH es un buen juego, pero sólo tan bueno como el X-Men de SNES. Desafortunadamente la gente de Capcom no quiso hacerle muchos cambios al modo de juego, lo cual hubiera sido muy bueno. Lo anterior nos lleva a decir que este título es recomendable si te gustó el X-Men y eres fan de los personajes que aquí aparecen.

Retos Mario's Picross

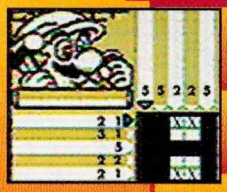
Bien, según nosotros, este mes no nos equivocamos y esperamos que con este nuevo problema, cortesía de Sebastián Ramos de Guadalajara, Jal. tampoco nos equivoquemos. Por cierto, el reto de este mes no cumple con las medidas que habíamos solicitado hace algunos números, pero es que el reto es bastante bueno y también tiene un buen grado de dificultad.



Solución en el número de Diciembre

INSTRUCCIONES

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.

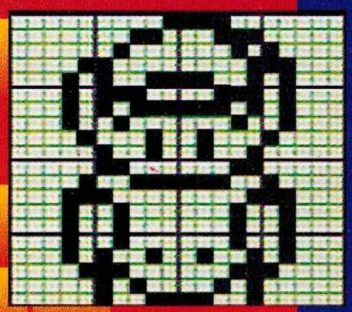


Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto del mes anterior.

LINK

Enviado por:
Ulises Castañeda López de Ags, Ags.



LOS GRANDES

SUPER NES

KIRBY SUPER STAR

Aunque muchas veces hemos hablado de este juego, no habíamos dicho que pueden jugar 2 personas al mismo tiempo (en cualquiera de los juegos, espera a que el jugador 1 tenga un ayudante y entonces presiona cualquier botón en el control 2 para que él tome el mando del personaje auxiliar). También los Bonus Games de Megaton Punch y Samurai Kirby son para 2 jugadores. ¡¿Qué más se puede pedir de este juego!?

TETRIS ATTACK

Este mes, como el anterior, tenemos solamente títulos de Nintendo en los 3 primeros lugares de popularidad del SNES y aunque el título que está en primer lugar es muy bueno, con gran variedad y con un modo de juego bastante elaborado, Tetris Attack comparte únicamente las 2 primeras cualidades, esto no es malo porque como hemos dicho, es extraordinariamente sencillo pero también es muy divertido.

SUPER MARIO RPG

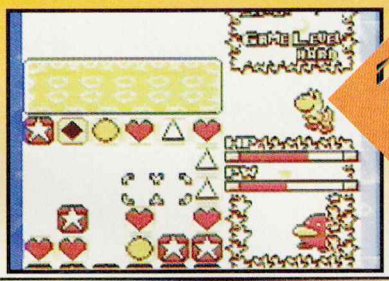
Ahora que seguramente ya conoces el N64 ¿Te puedes imaginar cómo será la secuela de este título para ese sistema?. Los fans del género RPG estamos esperando que este juego sea otra de sus tantas obras maestras de Shigeru Miyamoto. Pero en lo que esperamos, tendremos que "conformarnos" con juegos como Wave Race 64, Star Fox 64, F-Zero 64...

4.- SUPER MARIO KART
5.- POWER RANGERS ZEO: BATTLE RACERS
6.- WILD GUNS
7.- TOY STORY
8.- YOSHI'S ISLAND
9.- MS. PAC-MAN
10.- INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE

GAME BOY

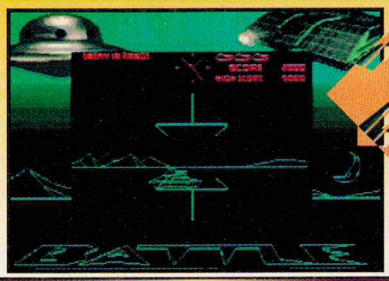
TETRIS ATTACK

En este número encontrarás bastante información acerca de este título, el cual no sufrió muchos cambios, inclusive se conservan los mismos modos de juego de la versión de SNES. En lo que sí sufrió cambios, fue en el modo en el que se mandan los castigos cuando se supone que estás jugando contra un personaje controlado por el CPU.



BATTLEZONE/SUPER BREAKOUT

Según la gente de Nintendo, una gran mayoría de los propietarios de Game Boy son personas consideradas como "mayores de edad", quizá es por eso que últimamente hemos visto muchos juegos que fueron la sensación para Arcade en su tiempo, adaptados para el GB.



IRON MAN / X-O MANOWAR

IN HEAVY METAL

Es bastante raro, pues los títulos de Acclaim para el GB (fuera de MK II) nunca se han caracterizado por ocupar mucho tiempo los primeros lugares de la tabla de popularidad, pero al parecer este título no es tan malo como pudiera parecer. Checa el análisis en este número para que sepas un poco más qué onda con este juego.

4.- KIRBY'S BLOCK BALL
5.- DRAGONHEART
6.- DEFENDER / JOUST
7.- GALAGA / GALAXIAN
8.- TOY STORY
9.- PREHISTORIK MAN
10.- FIFA 96

MK3 Klub

Juega contra el CPU usando a Shao Kahn o a Montaro

De nueva cuenta tenemos esta sección con nuevos bugs que te harán pasar un rato agradable o harán que te ocurran nuevas ideas para nuevos bugs.

Para este truco necesitas activar las opciones de Enable Pause en Kool Stuff, Enable Motaro en Kooler Stuff y Enable Shao Kahn en Scotts Stuff.

Realiza el truco que viene en la revista Año 5 No. 6 página 46 (entre los poderes de Shao Kahn y los Mortal Kodes). Por si no tienes la revista, tu perro le arrancó precisamente esa hoja, estabas comiendo y le cayó alguna sustancia a ese pedazo, tu hermanito utilizó esa hoja para recortar palabras para su tarea (o tal vez recortaste ciertas palabras para escribir un mensaje de amenaza o rescate) o quién sabe qué más, aquí, te lo ponemos otra vez (el truco).

En la pantalla de selección de jugador, realiza Stealth Select (rotar el control pad 360° en dirección de las manecillas del reloj) con ambos controles.

Ahora ambos jugadores deben posicionarse en el mismo peleador y esperar a que se acabe el tiempo de selección.

Si todo lo hiciste bien, saldrá la pantalla de "Choose your destiny" y tendrás 30 continues.

Finalmente, ya que estés jugando contra la computadora, pon pausa con el Control 2 y presiona Start con el Control 1, así saldrá otra vez la pantalla de selección de personaje y podrás escoger a Shao Kahn o a Motaro y pelear contra la computadora.

Ahora la pregunta es ¿qué sucederá si **Motaro** se revela y le gana a **Shao Kahn**? ¿y si Shao Kahn decide ganarse a sí mismo? ¡qué paradoja!... ...Averígualo y ya no tendrás esa inquietante duda.

PATRICIO GABRIEL MENDEZ-HECTOR CARRERA RAMIREZ-
FRANCISCO AMIN REVELES-JUAN PABLO FERNANDEZ-
BENJAMIN FERNANDEZ-SOTERA RUIZ ALVAREZ -JORGE ISAIAS ROJAS

Ahora, ya que lo probaste, decidiste aguantarte y continuar o sólo estás leyendo esto para matar el tiempo, te vamos a dar más bugs.

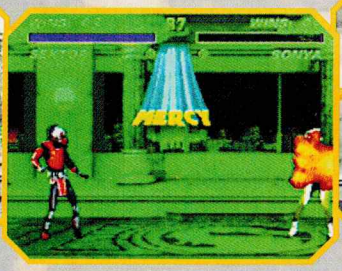
¿MERCY?

Aquí necesitas **DESACTIVAR** Quick Finish de Kooler Stuff. Escoge a Cyrax o a Sektor. Llega al 3er Round y deja a tu oponente en Danger.

A continuación pégale para que salga el mensaje "Finish Him!" o "Finish Her!". Si eres Cyrax, aléjate y lanza una bomba lejana (deja presionado LK mientras presionas •►•►, HK) e inmediante realiza el Mercy y te preguntarás ¿Mercy?.

Además la música no será la misma.

Si eres Sektor ¿adivina qué poder tienes que hacer?, pues Homming Missile •►↓◄• , HP



Este y otro truco más, los mandó ***Joel Cerda González***. El otro truco por ser el mejor de todos, lo dejamos al final (eso no quiere decir que el primer truco sea una mugre, para nada o ¿a poco no te gustó?). Así que continuemos con otros bugs chistosos.

PARA LOS SIGUIENTES BUGS SE REQUIERE:

Kool Stuff: Enable Pause ***Kooler Stuff***: Quick Finish *(y una habilidad para poner pausa en el momento preciso).*

Existen ciertos poderes que son dobles o triples (como el de Shang Tsung) o que al momento de pegar bajan energía y la animación sigue (por ejemplo, el Knife Uppercut de Kano).

Este tipo de poderes ocasionan ciertos bugs si presionas **Start** para poner pausa en el instante preciso que es cuando sale el mensaje de "Finish Him!" o "Finish Her!", así que sólo falta saber cómo.

Empecemos con Jax. Cuando le quede Danger de energía a tu oponente, marca Double Arm Missile (•► •► ◄• ◄•, HP) y cuando haga contacto el primer misil y aparezca el mensaje Finish Him/Her, pon Pausa y presiona el botón A, quita la pausa y Jax se acercará a su oponente.

•► •► ◄• ◄• **HP**

Start y luego presiona **A**

quitar **Pausa**

Ahora, aquí pueden ocurrir 2 cosas: puede que Jax realice el Frienship mientras el oponente se cae.

O puede que el poder se quede pintado, el oponente mareado y tú brincando.

Esto depende de contra quién pelees, ya que con ciertos personajes no sale.
Con Kano puedes hacer lo mismo con el Knife Uppercut (↓·→ + HP)

↓·→ **HP**

Start y luego presiona **A**

quitar **Pausa** y ...

Con el Choke Hold (↓·→ + LP)

HOOK

PAUSA

Para **Smoke** haz Hook (←·←·, LP) y mientras todavía lo jala, presiona **R** o **B**.

quita la pausa mientras presionas **D** o **B**

Con **Night Wolf** realiza ↓··→ + HP para que salga el Green Hatched así.

o ↓←· + LP para que salga Arrow así.

Con **Kabal** haz Blade ←·←·←· + Run, pon pausa y presiona un botón.

Y con **Kung Lao** realiza el Hat Throw (←··→ LP) y al hacer contacto, pon **Start** y **A** para que salga algo curioso o sólo un puntito.

*Como ves, el principio de estos bugs es lanzar un poder, poner pausa, dejar presionado un botón mientras quitas la pausa y ¡listo! Recuerda que contra algunos personajes no pasa nada y contra otros **no** sucede lo **esperado** dependiendo de qué personaje **seas**.

Otro bug (que funciona con Quick Uppercut Recovery de Scotts Stuff) es con **Liu Kang**. Conéctale un Uppercut a tu oponente y antes de que caiga, realiza Bike Kick (**A, por 5 segundos**). Así verás cómo sale una parte del piso arriba de la pantalla o una franja negra en el caso del escenario Rooftop.

Francisco Amin Reveles Abdeljalek "Scorpio"

ANTES DE PASAR AL TRUCO ESTELAR, UN TRUCO SENCILLO Y UNA PREGUNTA.

Si juegas con **Kabal** y haces Blade (◄• ◄• ◄• + Run) y cuando sale la sierra te hace un agarrón, de manera que la sierra alcance a tocar a tu oponente antes del agarre o mientras lo realiza, no te pasará nada.

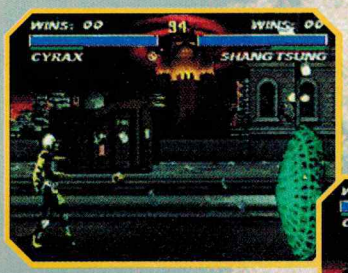
Pregunta: Tal vez ya te haya tocado que (con la opción "Quick Finish" prendida) cuando le ganas a tu oponente, éste sigue vivo y te golpea sin que él pueda hacer poderes. *¿Ya te ha tocado hacer el Frienship de Stryker mientras tu oponente queda vivo?* Si golpeas a Stryker mientras todos corren y ambos se mueven por el escenario, algunos personajes saldrán corriendo al revés.

SOUND TEST

Otro truco más. Si presionas **A, Y, B, X** en la pantalla del menú, sale el SOUND TEST. Este truco se supone que debió haber salido en el Mortal Kombat Klub pasado, pero pues, ya sabes cómo somos los que hacemos la revista, nos gusta meter la pata.

Este otro bug nos lo mandó José Patiño Cruz ***"Black Soul"***.

Elige a Cyrax y al pelear contra cualquier personaje, marca ◄• ◄•, **A** para hacer Green Net, deja presionado **A** y marca •► •► **X**, para una bomba lejana y luego derecha, abajo **L**, para hacer el teleport. Realiza esto lo más rápido que puedas y si la red capturó al oponente, Cyrax desaparecerá hasta que el oponente realice un agarrón.



También el escenario saldrá todo movido y lo notarás al caminar de un lado al otro de este.

Ahora sí, aquí te va el truco estelar. Si decidiste saltarte los demás bugs por ver éste, te recomendamos hacerle caso a esta frase que tendrás que armar con las indicadas del párrafo que tiene un asterisco (*) en la 4a. página: Palabra 35, Palabra 43 después + Palabra 38.

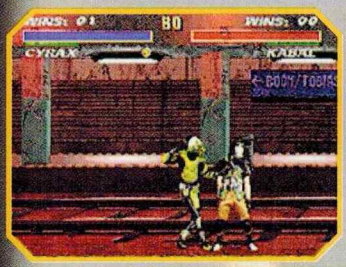
Y para aquéllos que ya no se aguantan o ya leyeron los demás trucos, aquí les va:

Si estabas triste porque Johnny Cage no salió en MK3 (ya que él era el causante de tantos bugs), alégrate ya que Kabal llegó para sustituirlo.

1) Activa Max Fatality Time en Kool Stuff.
2) Escoge a algún personaje y a **Kabal**.
3) Al llegar al round decisivo, deja a **Kabal** con poca energía y llévalo a una orilla.
4) Ahora Kabal debe realizar el **Blade** (◄◄◄ + Run) mientras el otro jugador lo elimina al momento de que salga la sierra. Con esto la sierra desaparecerá, pero seguirá en el lugar donde se quedó.
5) Aquí, dependiendo de qué personaje uses, deberás realizar ciertas acciones, por ejemplo. con **Jax**: Pásate del otro lado y lleva a **Kabal** al lugar donde quedó la sierra. Aléjate y haz el Fatality del pié... y ocurrirá algo chistoso.

Después de recuperarte de la sorpresa, golpea a Kabal para sacarlo del trance y al acabarse el tiempo del Fatality, saldrán los mensajes acostumbrados, menos el de Fatality.

CYRAX



Este es el más gracioso de todos. Coloca a Kabal justo sobre la sierra y ejecuta el Fatality del helicóptero. Al llegar a las rodillas de Kabal, Cyrax empezará a retorcerse de dolor ¡de cabeza! (quita la sangre para ver mejor).

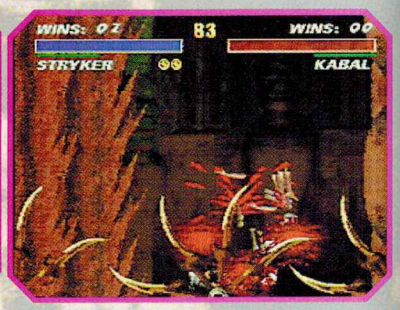
Después de este tango, golpea los restos de Kabal y harás que éste vuelva a la vida (sin usar ningún jabón). Y claro, saldrá la sierra en vez de "Fatality".

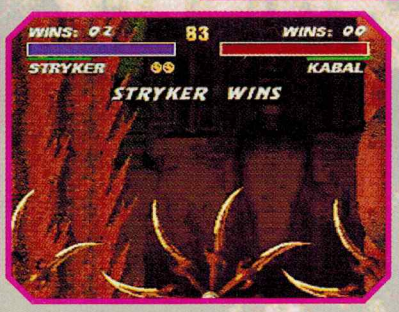
STRYKER

Haz el Friendship al eliminar a Kabal y puede que salgan 2 cosas: Que los personajes salgan corriendo y a la mitad desaparecen, o puede que salgan corriendo normal y cuando salga el letrero de Friendship, saldrá la sierra sobre el marcador y atacará a Stryker, para luego salir huyendo (en ocasiones junto con el letrero de Friendship).

STRYKER

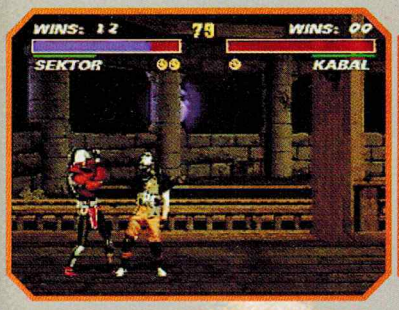
Realiza este bug en el pit. Coloca a Kabal casi sobre la sierra y realiza el Fatality de tirarlo al pit. Al caer Kabal en el pit y salir la sierra (en vez de "Fatality") esta le pegará a Striker y caerá sangre de arriba.

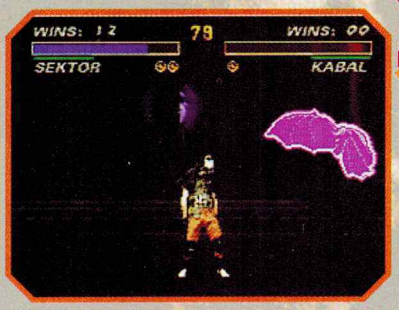




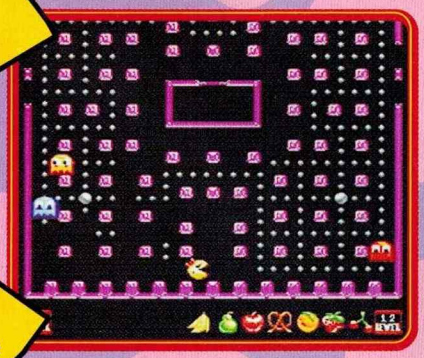
SEKTOR

Coloca a Kabal a 4 cuerpos de distancia de donde desaparecerá la sierra.
Realiza el Animality y al aterrizar del otro lado de Kabal (decapitado), caerás sobre la sierra. Al recuperarte, golpea a Kabal decapitado y saldrá otro Kabal (mareado). ¡Así habrá 3 personajes en pantalla!





Parece mentira que en los últimos números nos hemos pasado revisando títulos clásicos de hace bastante tiempo que regresan para ser de los favoritos, de los nostálgicos, pero también, lo que parece mentira es que el que podríamos considerar uno de los más, más sencillos y viejos es el que tiene más modificaciones (algo así le hubieran hecho a los otros), así que, prepárate a conocer uno de los grandes clásicos de todos los tiempos: Ms. Pac-Man para el SNES.

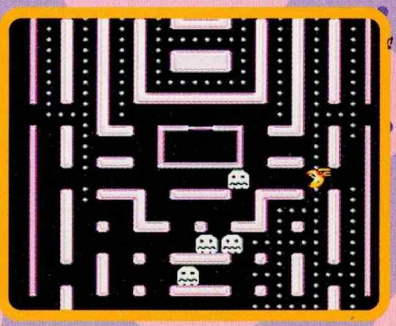


Sí, sabemos que no todos nuestros lectores son tan "experimentados" como Gus, (¿te has fijado qué bien queda la palabra experimentados en lugar de viejos?) así que una rápida descripción del modo de juego se hace obligatoria.

Básicamente en este juego controlas a Ms. Pac-Man. Ella sólo se puede mover en 4 direcciones dentro de un laberinto; el laberinto está lleno de píldoras que debes comer a tu paso, en él también hay 4 fantasmas que deberás evitar a toda costa, pues si te tocan perderás una vida. Un detalle importante es que Ms. Pac-Man tiene 2 velocidades: cuando está comiendo los puntos es un poco más lenta, que si pasa por los sitios en los que ya no hay nada.

En cada uno de los laberintos verás que hay 4 píldoras más grandes de lo común, estas son las Super Pills y cuando las comas, podrás comerte a los molestos fantasmas por algunos segundos, así si te comes a un fantasma, obtendrás 200 puntos, el segundo te darán 400, el tercero 800 y el último 1600 (3000 en total por todos). El problema aquí, es que conforme avanzas, el efecto de las Super Pills ya no les dura tanto tiempo a los fantasmas.

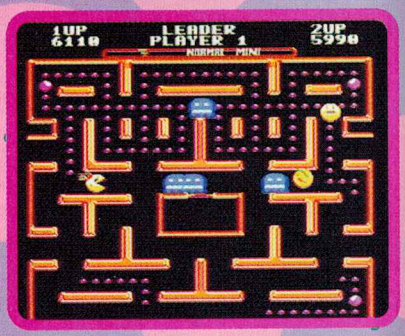
Algo que hacía diferente a este juego del Pac-Man original, es que aquí podías cambiar los escenarios después de completar algunas pantallas y ver el típico Cinema Display. Aunque esto ahora ya no nos parece muy "mejorado" pues sólo había tres tipos de laberintos en total.



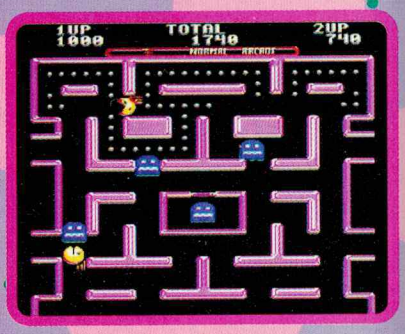
De vez en cuando aparecen en los laberintos unas frutas en movimiento. Si tienes oportunidad, trata de comértelas, pues ellas te dan puntos extras y entre mayor sea el laberinto, más puntos recibirás por la fruta. (Nota: en niveles muy adelantados la fruta comenzará a salir al azar, pero aunque salga una de los primeros niveles te dará más puntos).

Bueno, una vez terminada la clase de historia, veamos lo que dijimos al principio acerca de que este juego tenía muchas cosas nuevas.

Para empezar tenemos una muy completa pantalla de opciones, (que a continuación detallaremos) las cuales podrás arreglar a tu antojo, dándote así una gran cantidad de modos de juego.

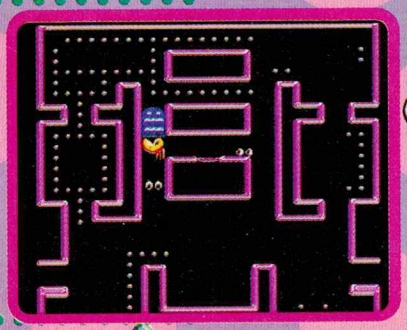


Una de las cosas más importantes, es que este título lo podrás jugar al modo antiguo (un jugador) o en la versión especial para dos jugadores. Dentro del modo de 2 jugadores hay otros 2 modos: en el modo "Competitive" cuando uno de los personajes toma una Power Pill sólo él se podrá comer a los personajes y cuando juegas en "Cooperative" los dos personajes se podrán comer a los fantasmas cuando uno de ellos toma una Power Pill.



Aunque parezca que así el juego será más fácil, hay algunas cosas de las que te debes cuidar, por ejemplo: todos los laberintos ocupan más de una pantalla y si los dos jugadores se separan, alguno de ellos podría no ser visible si se sale. Además los personajes no pueden pasar por un mismo sitio al mismo tiempo, si esto pasa uno de ellos empujará al otro y este último queda por algunos segundos expuesto a la furia de los fantasmas.

Conforme avanzas, los fantasmas van aumentando su velocidad, pero eso tú también lo podrás hacer desde el principio del juego, si activas la opción de Pac Booster, así tu personaje será más rápido, pero como todo lo bueno, hay un pequeño problema: que si no estás muy acostumbrado al control, no podrás dar algunas vueltas precisas.

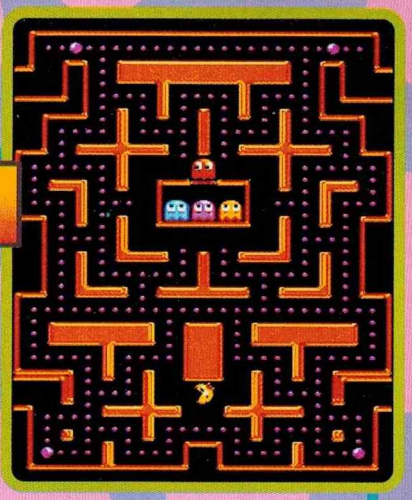


En el juego encontraremos también que puedes jugar en 4 diferentes tipos de laberintos, a continuación te presentamos un ejemplo de alguno de ellos y una breve explicación.

Arcade

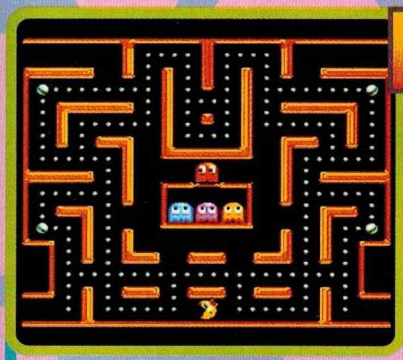
Este es el modo normal que muchos conocemos. Los laberintos se repiten hasta que ves un Cinema Display. No hay tanto problema hasta que llegas a los niveles avanzados.

big



Estos laberintos son más grandes de lo normal y por lo consiguiente más difíciles. Para que no te aburras te cambian de laberinto cada que terminas uno.

Mini



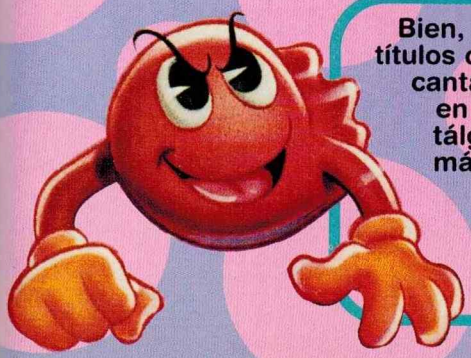
Aun este laberinto que es el más pequeño (de todos los que puedes jugar), no cabe en una pantalla completa. De estos laberintos te cambian uno cada que los terminas y son de los más fáciles.

strange

Este tipo de laberintos sí que son un buen reto, ya que todos son bastante extraños y muy difíciles, inclusive en algunos, hay sitios en los que no caben los personajes, te los cambian cada que terminas uno y son del tamaño de los laberintos de Arcade.

Para saber qué es lo que estás jugando, hay una pequeña barra que aparece debajo del marcador, ahí verás si estás usando el Pac Booster, la dificultad del juego y el tipo de laberinto que seleccionaste.

Este juego te da la oportunidad de escoger en qué nivel de juego quieres empezar (del 1 al 7) y si logras ir mas allá de estos niveles, podrás continuar varias veces desde ahí si pierdes todas tus vidas.



Bien, como lo hemos hecho con los otros títulos clásicos te diremos que éste les encantará a los que conocieron este juego en sus buenos tiempos y algunos nostálgicos. A lo mejor también hay gente más contemporánea a la que le guste, pero aunque le hicieron algunas modificaciones contra el original sigue siendo muy "sencillo" para los jugadores de ahora, aunque uno nunca sabe...

INFORMACION SUPERNESESARIA

Como recordarás, en nuestro número anterior pudimos ver no con mucha claridad un previo del juego y algunas de las cosas que tendrá, pero como siempre lo prometemos y rara vez cumplimos, a continuación te presentamos un análisis más amplio de este juego, sus opciones y sobre todo, los movimientos de los personajes nuevos (y ya de paso de los viejos).

¿Recuerdas que anteriormente mencionamos que el juego para N64 de MK Trilogy tenía un movimiento final nuevo, pero que nos habían prohibido decírtelo? Pues te tenemos buenas noticias, ya que la versión de SNES también lo tiene y ahora sí, te vamos a decir de qué se trata:

Este movimiento se ejecuta en la pantalla de "Finish Him" y con él le podrás dar una soberana golpiza a tu rival hasta que prácticamente lo hagas explotar. Este movimiento se llama "Brutality" y pronto te tendremos más información al respecto, por lo pronto vé qué puedes averiguar tú.

Al igual que MK3, en este juego podrás poner algunos códigos en la pantalla de Vs. Cabe señalar que este juego tiene una gran cantidad de códigos nuevos y que "como los Brutalitys" después te diremos qué onda con ellos (cuestión de espacio, tú sabes).

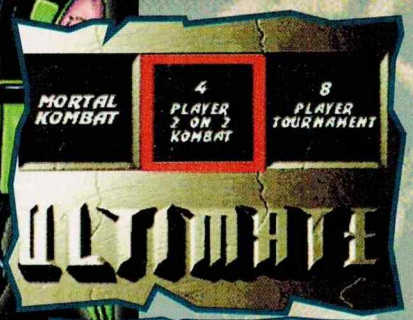
Muy bien, ahora veamos las opciones y modos de juego. Primero tenemos que este juego tiene prácticamente las mismas opciones que el MK3, como la de regular la sangre, cambiar la dificultad o darle ventajas a un jugador en el modo de Vs.

Básicamente se podría decir que este juego es una expansión del original MK3, por lo tanto la historia es la misma (esa en la que Shao Kahn ya había planeado la invasión de la tierra desde hace mucho tiempo, se roba las almas de los habitantes de este planeta y los sobrevivientes deben expulsarlo). Lo bueno de este juego es que tenemos una amplia variedad de nuevos personajes.

Al principio podrás elegir de entre 23 personajes (más bien son 24, más adelante te decimos por qué) además del típico cuadro para los trucos. En este juego, la gente de Williams decidió hacernos un pequeño cambio: los jugadores ya podremos elegir sin ningún problema a Rain y Noob Saibot, personajes ocultos y que se supone sólo puedes jugar contra ellos controlados por el CPU en la versión Arcade de UMK. A cambio de eso, los jugadores nos tendremos que resignar a la desaparición de Sheeva (¿Quién, perdón?). Nosotros creemos que fue una buena decisión, ya que si de plano no la iban a poner (causas: desconocidas) de perdida hubieran dado algo a cambio, de cualquier forma no habrá muchas personas que la extrañen.

OPCIONES

Este título cuenta con 3 modos de juego diferentes y los cuales podrás elegir en una pantalla cuando empiezas o cuando continúas. Aunque éste fue uno de los puntos que mencionamos en el número anterior, aquí lo volveremos a hacer, pero ahora con mayor detalle.



MORTAL KOMBAT

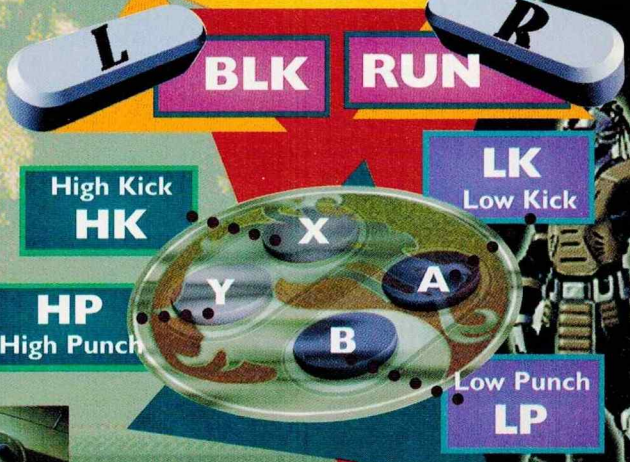
Mortal Kombat
Este es el típico modo de juego (MK) en donde tú eliges a algún personaje y con él deberás enfrentarte a los otros competidores (inclusive, un segundo jugador te podrá retar en modo de 1 Vs. 1). Cuando seleccionabas este modo en MK3, después tenías que elegir de entre 3 destinos o modos de dificultad, pero ahora en UMK ya son 4 los niveles de dificultad que podrás escoger.

Una vieja característica que rescataron los programadores del MK original en este juego, son los "Endurance Rounds". Por si no recuerdas, te diremos que esto significa que en un solo Round tienes que derrotar a 2 ó hasta 3 enemigos con una sola línea de energía y sin descanso, ya que en cuanto eliminas a uno de los oponentes, el otro saltará al Ring por uno de los extremos de la pantalla.

4 PLAYER 2 ON 2 KOMBAT

Este modo es básicamente como un "Endurance Round" pero para dos jugadores. Al principio, cada uno de ellos tendrá que escoger a dos personajes. Una vez hecho esto, los dos comenzarán a pelear y cuando un personaje sea derrotado, éste va a explotar y el segundo personaje que haya sido seleccionado entrará en acción. Este modo es solamente para 2 jugadores y se puede decir que no es algo muy impresionante, aunque luego se hace bastante divertido.

Sólo recordemos unas cosas:
- Para ejecutar un Babality o un Friendship no debiste presionar "Block" en el round en el que lo vas a ejecutar.
- Todos los movimientos indicados son como si el peleador estuviera viendo a la derecha.
- Si hay algún movimiento final requiere de varios movimientos hacia arriba, te podemos recomendar que lo ejecutes saltando o que mantengas presionado el botón de defensa en la parte de los movimientos difíciles, para que te sea un poco más fácil ejecutarlos.
- Los botones están acomodados en el control Pad igual que en MK3, exactamente de esta forma:



8 PLAYERS TOURNAMENT

Para poder jugar este modo primero necesitas juntar a 7 amigos, después ellos y tú deberán tener ganas de jugar UMK y así la elección perfecta será este modo de juego (aunque también pueden jugar menos personas, por si lo anterior te preocupa). Aquí 8 personajes juegan en un mini-torneo y cuando pierdes, eres eliminado. Básicamente la única recompensa que obtienes al jugar en este modo, es que el ganador puede llegar al cuarto de tesoros de Shao Kahn (más detalles adelante).

PERSONAJES

Tal como lo prometimos al principio de este análisis, a continuación te daremos los movimientos de los personajes de UMK, pero no si antes comentarte algo: en este juego verás que cada uno tiene sus respectivos Fatalitys, Friendships y Babalitys, pero algo que nos extrañó bastante es que mientras lo tuvimos, no pudimos hacer algún Stage Fatality (en las escenas de el Pit III y Scorpion's Inferno) y tampoco ningún Animality por más que lo intentamos. No sabemos si estos dos últimos movimientos se los hayan quitado, pero entonces... ¿Por qué sí se podía hacer el Mercy? (en el tercer round, cuando aparezca el mensaje de Finish Him presiona y mantén Run y después presiona ↓↓↓). Esperamos que sólo se trate de algún detalle raro del prototipo y podamos ver estos movimientos. De cualquier manera, nosotros vamos a enlistarlos como se ejecutan en la última revisión de la versión Arcade.

Al terminar ya sea el modo de "Mortal Kombat" o el de "8 Players Tournament" podrás llegar a una pantalla especial en la que seleccionarás diferentes símbolos. Dependiendo el que elijas, recibirás un premio de la máquina. Estos premios consisten en cosas como ver los créditos, pelear contra personajes o ver cosas raras. Checa qué hay en cada uno de ellos.

KABAL

¿Querías que le pusieran más cosas?, date por bien servido con que no le hayan quitado poderes a este súper-manchado personaje.

Spark: ←← HP.
(Lo puedes ejecutar en el aire)
Whirlwind Spin: ←→ LK.

Ground Saw: ←←← Run

Movimientos Finales

Fatality 1: Run, BlK, BlK, BlK, HK. (Cerca del oponente)
Fatality 2: ↓↓←→BLK. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
Babality: Run, Run, Run, LK. (A cualquier distancia)
Friendship: Run, LK, Run, Run, ↑ (A cualquier distancia)
Stage Fatality: BlK, BlK, BlK, HK. (Cerca del oponente)
Animality: Presionando HP, →→↓→(Cerca del oponente)

SUB-ZERO

Este es otro de los personajes que resultaron ser muy fuertes en el MK3 y que ahora tienen una seria competencia. ¿Cuál será entonces la relación entre este Sub-Zero y el original?.

Freeze: ↓→LP.
Ice Shower: ↓→ HP.
Ice Shower 2: ↓→← HP. (La ejecuta lejos del personaje)
Ice Shower 3: ↓←→HP. (La ejecuta cerca del personaje)
Ice Clone: ↓← LP.
Slide: ← +LP+BlK+LK.

Movimientos Finales

Fatality 1: BlK, BlK, Run, BlK, Run. *(Cerca del oponente)*
Fatality 2: ←←↓←Run. *(de 2 a 3 cuerpos de distancia)*
Friendship: LK, Run, Run, ↑. *(A cualquier distancia)*
Babality: ↓←←HK. *(A cualquier distancia)*
Stage Fatality: ←↓→→ HK. *(Cerca del oponente)*
Animality: →↑↑. *(Cerca del oponente).*

Fan Lift: ←← HP.

Fan Throw: →→ HP+LP. ***Nota:*** *Tal como se observa en la foto, este movimiento también se puede ejecutar al saltar.*

KITANA

Uno de los personajes más odiados de MK II regresa con sus mismos movimientos y además con la ventaja de poder correr y hacer combos en secuencias, así que cuando juegues contra ella trata de no descuidarte.

Movimientos Finales

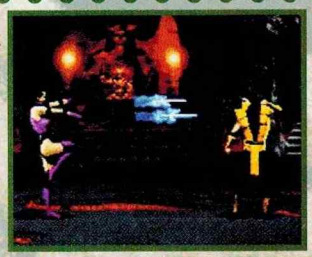
Fatality 1: **Run, Run, Blk, Blk, Blk.** (Cerca del oponente)

Fatality 2: ←↓→→ HK. (Cerca del oponente)
Friendship: ↓←→→ LP. (A cualquier distancia)
Babality: →→↓→ HK. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: →↓↓ LK. (Cerca del oponente)
Animality: ↓↓↓↓ Run. (A cualquier distancia)

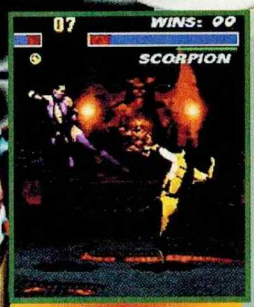
Square W Punch: ↓← HP.

MILEENA

Al igual que con Kitana, Mileena no tiene muchas modificaciones de su última aparición a la fecha. Por lo tanto tendrás que cuidarte de las jugadas clásicas de ella.



Sai Shot: Presiona y mantén HP por 1.5 segundos y suéltalo. ***Nota:*** *Tal como se observa en la foto, este movimiento también se puede ejecutar al saltar.*

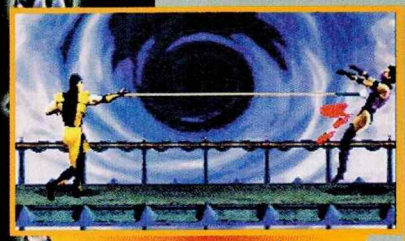


Drop Kick: →→ LK. Rolling Attack: ←←↓HK.

Movimientos Finales

Fatality 1: ←←←→ LK. (A 8 ó más cuerpos de distancia)

Fatality 2: ↓→↓→ LP. *(Cerca del oponente)*
Friendship: ↓↓←→HP. *(A cualquier distancia)*
Babality: ↓↓→→ HP. *(A cualquier distancia)*
Stage Fatality: ↓↓↓ LP. *(Cerca del oponente)*
Animality: ↓↓↓↑HK. *(A cualquier distancia)*



Spear: ←← LP.

Teleport: ↓← LP.

Nota: *Tal como se observa en la foto, este movimiento también se puede ejecutar al saltar.*

SCORPION

Aquí tenemos otro personaje que básicamente es lo mismo que cuando apareció en el MKII (quizá no se quisieron arriesgar mucho los de Williams si lo cambiaban). Y también al igual que Mileena y Kitana, este personaje sigue siendo muy peligroso.

Air Throw: **Blk.** (presiónalo al saltar y cerca del rival)

Movimientos Finales

Fatality 1: ↓↓↑HK. (de 3 a 5 cuerpos de distancia)
Fatality 2: →→↓↑ Run. (Cerca del oponente)
Friendship: ←→→← LK. (Cerca del oponente)
Babality: ↓←←→ HP. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: →↑↑ LP. (Cerca del oponente)
Animality: →↑↑ HK. (Cerca del oponente)

JADE

Quizá uno de los puntos fuertes de este personaje es la facilidad para hacer muchos de sus movimientos. Cuídate de su "Invincibility" pues al ejecutarlo casi ningún poder la afecta.

Blade Up: ←→ HP.

Blade Down: ←→ LK.

Straight: ←→ LP.

Blade Boomerang: ←←→ LP.

Nota: Este movimiento sólo funciona cuando tu rival se agacha o salta la estrella cuando se la arrojas.

Glow Kick: ↓→ LK.

Invicibility: ←→ HK

Movimientos Finales

Fatality 1: ↑↑↓→ HP.
(Cerca del oponente)

Fatality 2: **Run, Run, Run, Blk, Run.**
(Cerca del oponente)

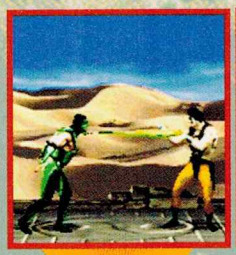
Friendship: ←↓←← HK.
(A cualquier distancia)

Babality: ↓↓→↓ HK.
(Cerca del oponente)

Animality: →↓→→ LK.
(A cualquier distancia)

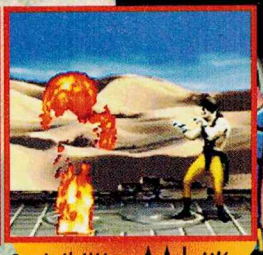
REPTILE

Vaya, hasta que tenemos un personaje con algunas mejoras, si recordamos, este individuo era un perfecto inútil en MK II, pero para esta versión sus movimientos han sido mejorados lo que lo hace más competitivo.



Acid Spit: →→ HP.

Back Attack: ←→ LK.



Invisibility: ↑↑↓ HK.

Slow Force Ball: ←← HP+LP.

Fast Force Ball: →→ HP+LP.

Movimientos Finales

Fatality 1: ←→↓ Blk.
(de 3 a 5 cuerpos de distancia)

Fatality 2: →→↑↑ HK.
(de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Friendship: ↓→→← HK.
(Cerca del oponente)

Babality: →→←↓ .
(A cualquier distancia)

Stage Fatality: **Blk, Run, Blk, Blk.**
(Cerca del oponente)

Animality: ↓↓↓↑ HK.
(A cualquier distancia)

Slide: ← +Blk+LP+LK.

Nintendo®

SNES 16 BITS

MAS DE 1000 HORAS DE ENTRETENIMIENTO

Donkey Kong Country 3
Ultimate Mortal Kombat 3
Street Fighter Alfa 2
Marvel Super Heroes
Disney Toy Story
Mario Paint
Fifa Soccer 97
Madden 95
NBA 97
Disney Pinocchio
Collage Fotball USA 95

Y A SOLO $ 298.00

Stunt Race FX
Super Metroid
Kirby's Avalanche
Wild Guns

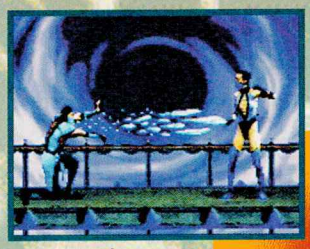
¡ya sé cuál!

AHORA Y SIEMPRE
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

Búscalos con tu distribuidor autorizado Nintendo

SUB-ZERO

¿Qué es lo que trajo de vuelta a este personaje?, nadie lo sabe y sobre todo cuando se supone que ya existe un Sub-Zero.
Este personaje tiene básicamente los mismos movimientos que en MK II (otro más).



Freeze: ↓ → LP. Al ejecutar este movimiento, debes recordar que no puedes congelar 2 veces a un enemigo, ya que si ejecutras de nuevo este poder cuando él aún está congelado, el poder se regresará hacia ti.

Ground Freeze: ↓ ← LK

Slide ← +LP+LK.

Movimientos Finales

Fatality 1: ↓↓↓→ HP. (Cerca del oponente)
Stage Fatality: →↓→→ HP. (Cerca del oponente)

Green Ball: ↓→ LP.

Teleport Punch: ↓← HP.
Nota: Este movimiento también se puede ejecutar al saltar.

Telekinetic Slam: ←↓← HK.

ERMAC

Este misterioso Ninja hace por fin su aparición oficial después de que por mucho tiempo, se rumoró de su existencia en MK I. Ahora aquí lo tenemos, extremadamente peligroso y sin necesidad de poner clave para jugar con él.

Movimientos Finales

Fatality 1 : **Run, BlK, Run, Run, HK.** (Cerca del oponente)
Fatality 2: ↓↑↓↓↓ BlK. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
Stage Fatality: **Run, Run, Run, Run, LK.** (Cerca del oponente)

STRYKER

El desempeño de este personaje en el juego anterior no era muy bueno que digamos, pero ahora con la simple adición de un poder, ya es un poco más poderoso, lo malo de este poder es que, para que haga daño, lo tienes que macar cerca del oponente.

Gun Shot: ←→ HP
Grenade High: ↓← HP.
Grenade Low: ↓← LP
Low Baton: →← LP.
Baton Throw: →→ HK.

Movimientos Finales

Fatality 1: Presionando Run+BlK, ↑↑←↓.
(A más de 5 cuerpos de distancia)
Fatality 2: ←→↓↓ Run. (A cualquier distancia)
Friendship: ←→←↓ Run. (A cualquier distancia)
Babality: ↓↓→ LK. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: →→↓ HP. (Cerca del oponente)
Animality: Presionando LP ←→↓→ ,
(A cualquier distancia)

Movimientos Finales

Fatality 1: ↓→↓→ BlK. (Cerca del oponente)
Fatality 2: →→→ LK. (A 5 cuerpos de distancia)
Friendship: **LP, Run, Run,** LP. (A cualquier distancia)
Babality: ↓→→← HP. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: →↑↑ HK. (Cerca del oponente)
Animality: **Run, Run, Run, BlK.**
(de 2 a 3 cuerpos de distancia)

SONYA BLADE

¡Qué extraño! Este personaje se prestaba como para hacerle varias modificaciones, pero sólo le agregaron algunos combos en secuencias diferentes con los que ya puedes elevar a tu rival.

Energy Rings: ↓→LP.
Leg Grab: ↓ +LP+BlK.
Square Punch: →← HP.
Bicycle Kick: ←←↓HK.

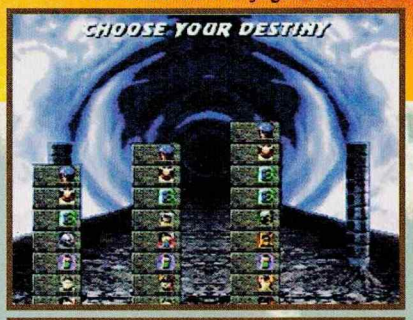
SMOKE

Este es un personaje que se supone es secreto y sólo te puedes enfrentar a él, pero hay un pequeño truco con el cual lo podrás seleccionar. Para hacerlo sigue estos pasos:

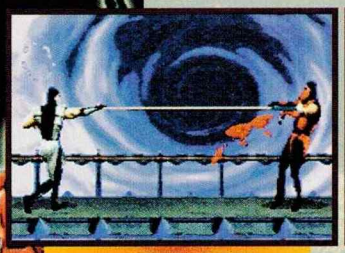
1) Primero, tienes que seleccionar al Smoke Robot del MK3. Este truco lo puedes hacer cuando vas a empezar un juego normal de MK o cuando vas a jugar en Vs. normal contra un compañero.

El hacer este truco no te permite escoger a un súper peleador, el Smoke clásico es bastante sencillo y tiene los mismos poderes que Scorpion.

2) Ahora, dependiendo el tipo de juego que hayas seleccionado tendrás que hacer una cosa: Para 1P escoge tu "destino" y en 2P espera a que aparezca la pantalla de Vs. En cualquiera de esos dos momentos (obviamente dependiendo del tipo de juego) debes presionar y mantener en tu control los siguientes botones: ←, HP,HK ,Blk y Run. Esto es para el jugador 1, si el truco lo estás haciendo con el jugador 2 sólo tienes que cambiar ← por →.



3) Como siempre, si ejecutaste bien el truco el Smoke Robot se transformará en el Smoke Clásico. Lo bueno es que para el modo de 1P no habrá necesidad de repetir el truco en cada Round.



Spear: ←← LP.

Teleport: ↓← HP.

Air Throw: Blk. presiónalo al saltar y cerca del rival)

Movimientos Finales

Fatality 1: **Run, Blk, Run, Run, HK.**
(Cerca del oponente)
Babality: ↓←←→ HP.
(A cualquier distancia)
Stage Fatality: →→↑ LP.
(Cerca del oponente)

Bomb (cerca): Manteniendo presionado LK, ←← HK.
Bomb (Lejos): Manteniendo presionado LK, →→ HK.
Teleport: →↓ Blk.
(Lo puedes hacer en el aire)
Green Net: ←← LK.
Air Throw: ↓→ Blk. Y cuando estés cerca del adversario LP.

CYRAX

Ningún cambio para este personaje. Te seguirá fastidiando con su red y sus bombitas.

Fatality 1: Presionando Blk, ↓↓↑↓ HP.
(de 3 a 5 cuerpos de distancia)
Fatality 2: Presionando Blk, ↓↓→↑ Run.
(Cerca del oponente)
Friendship: Run, Run, Run, ↑.
(A cualquier distancia)
Babality: →→← HP. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: Run, Blk, Run.
(Cerca del oponente)
Animality: Presionando Blk, ↓↓↑↑.
(Cerca del oponente)

Movimientos Finales

Estos personajes son la novedad de la versión de SNES de este juego. Se supone que no puedes jugar con ellos en la versión Arcade pero aquí sí y por sus poderes, déjanos decirte que vas a pasar un muy mal rato si juegas contra un amigo, pues ellos tienen unos poderes bastante exagerados.

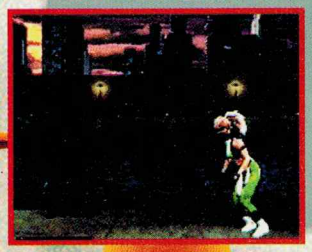
RAIN

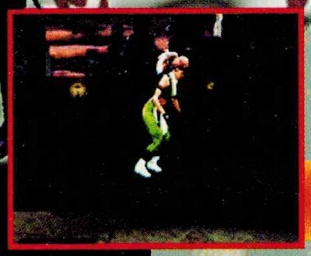
Thunder: ← ← ← HP.
Eleva a tus rivales para que todavía los puedas golpear.

Control Ball: ↓→ HP.
Cuando este movimiento golpeas a tu oponente, éste queda paralizado y tú lo puedes controlar con el Pad.

Super Kick: ← HK.
Este movimiento parece una patada alta normal, pero eleva bastante a tu oponente y hace que salga del otro extremo de la pantalla (ahí todavía lo puedes golpear).

NOOB SAIBOT



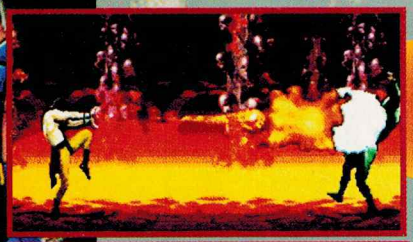


Shadow: → → HK.
Con este movimiento mandas una sombra que agarra y arroja a tu rival. Como te has de imaginar tú todavía lo podrás golpear.

Teleport ↓↑
No es gran ciencia, sólo saltas por detrás de tu enemigo y lo agarras.

Dark Smog: ↓→ LP.
Cuando este poder golpea a tu oponente, hará que él no te pueda atacar por varios segundos. Una cosa de la que te debes cuidar, es de no volver a hacerlo cuando tu enemigo aún esté afectado pues ese poder se te regresará (típico síndrome Sub-Zero).

SHANG TSUNG



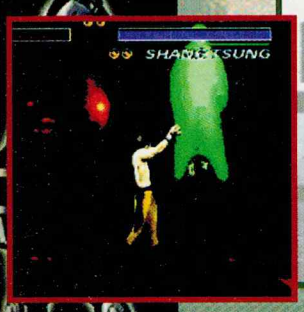
1 Fireball: ← ← HP.
2 Fireballs: ← ← → HP.
3 Fireballs: ← ← → → HP.
Hell Fire: → ← ← LK.

Este otro personaje tiene exactamente los mismos movimientos que el MK3, la gran diferencia es que ahora ya se puede transformar en más personajes (bastante obvio ¿no crees?).
Este personaje tiene la capacidad de transformarse por un corto período de tiempo en algún personaje si ejecutas la secuencia indicada a la mitad de un Round.

TRANSFORMACIONES

Recuerda que la transformación es por poco tiempo y que además en muchas ocasiones tendrás que ejecutar las secuencias muy rápido

Cyrax: Blk, Blk, Blk.
Ermac: ↓↓↑ .
Jade: → → ↓↓ +Blk.
Jax: → → ↓ LP.
Kabal: LP, Blk, HK.
Kano: ← → Blk.
Kitana: → ↓ → Run.
Kung Lao: Run, Run, Blk, Run.
Liu Kang: → ↓ ← ↑ → .
Nightwolf: ↑↑↑ .
Reptile: Run, Blk, Blk, HK.
Sektor: ↓ → ← Run.
Scorpion: ↓↓ → LP.
Sindel: ← ↓ ← LK.
Sonya: ↓ +Run+LP+BL.
Stryker: → → → HK.
Sub-Zero: → ↓ → HP.



Movimientos Finales

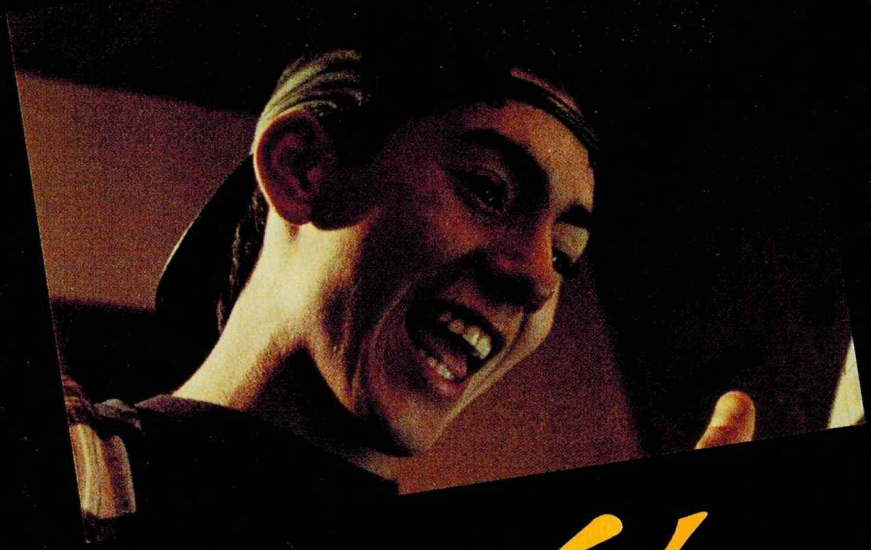
Fatality: Presionando LP, ↓→→↓ (Cerca del oponente)
Fatality: Presionando LP, Run, Blk, Run, Blk. (Cerca del oponente)
Friendship: LK, Run, Run, ↓ (A cualquier distancia)
Babality: Run, Run, Run, LK. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: ↑↑ ← LP. (Cerca del oponente)
Animality: Presionando HP, Run, Run, Run. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)

SUPER NINTENDO®

ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES 16 BITS

AHORA Y SIEMPRE



¡Sí!

Búscalos con tu distribuidor autorizado Nintendo

JAX

Otro personaje al que no le hicieron nada. Creemos que se debe a que ya de por si tiene muchos poderes y si le pusieran otro, sería exagerado.

1 Missile: ← → HP.
2 Missiles: ← ← → → HP.
Gotcha: → → LP. (Presiona LP para darle más golpes)
Ground Slam: → +LP Cerca del oponente.
(Presiona HP para darle más golpes)
Ground Puond: Mantén LK por 2 segundos.
Sliding Punch: → → HK.
Back Breacker: BlK. (presiónalo al saltar y cerca del rival)

Movimientos Finales

Fatality 1: Presionando BlK, ↑↓→↑.
(Cerca del oponente)
Fatality 2: Run, BlK, Run, Run, LK.
(de 3 a 5 cuerpos de distancia)
Friendship: LK, Run, Run, LK. (A cualquier distancia)
Babality: ↓↓↓ LK. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: ↓→↓ LP. (Cerca del oponente)
Animality: Presionando LP, → → ↓ →.
(Cerca del oponente)

Movimientos Finales

Fatality 1 : Presionando LP, → ↓ ↓ →.
(Cerca del oponente)
Fatality 2: LP, BlK, BlK, HK.
(de 2 a 3 cuerpos de distancia)
Friendship: LK, Run, Run, HK. (A cualquier distancia)
Babality: → → ↓ ↓ LK. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: Presionando BlK, ↑↑ ← LK.
(Cerca del oponente)
Animality: Presionando HP, BlK, BlK, BlK.
(Cerca del oponente)

KANO

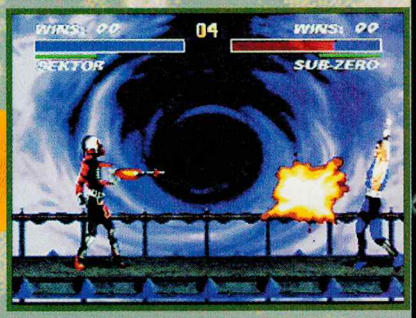
A este personaje sí le pusieron un poder más, ya que al perecer no era suficiente con los que tenía. Seguramente alguien te hará enojar bastante (o tú lo harás) ya que es un poco "cazador" este movimiento.

Knife Throw: ← → HP.
Knife Uppercut: ↓ → HP.
Kannon Ball: Presiona LK por 5 segundos.
Up Kannon Ball: → ↓ → HK.
Grab: ↓ → LP.
Air Throw: BlK. (presiónalo al saltar y cerca del rival)

SEKTOR

Afortunadamente a este personaje sí le hicieron algunas modificaciones para poder evitar que te traben, cosa que era la especialidad de este personaje.

Teleport: → → LK.
(Lo puedes ejecutar en el aire)
Missile: → → LP.
Himming Missile: → ↓ ← HP.



Movimientos Finales

Fatality 1: LP, Run, Run, BlK. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
Fatality 2: → → → ← BlK. (de 5 a 7 cuerpos de distancia)
Friendship : Run, Run, Run, Run, ↓ (A cualquier distancia)
Babality: ← ↓↓↓ HK. (A cualquier distancia)
Stage: Run, Run, Run, ↓ (Cerca del oponente)
Animality: → → ↓ ↑. (Cerca del oponente)

KUNG LAO

Movimientos Finales

Fatality 1: Run, BlK, Run, BlK,
(A cualquier distancia)
Fatality 2: →→←↓ HP.
(de 2 a 3 cuerpos de distancia)
Friendship: Run, LP, Run, LK. (A cualquier distancia)
Babality: ↓→→ HP. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: ↓↓→→ LK. (Cerca del oponente)
Animality: Run, Run, Run, Run, BlK. (Cerca del oponente)

Ya que este juego se supone que es un "update" le hubieran puesto movimientos nuevos a todos los personajes y no nada más a algunos. Kung Lao era un personaje muy bueno en MK II pero en los últimos 2 juegos sólo es regular.

Hat Throw: ←→ LP.
Teleport: ↓↑ (Y luego presiona cualquier botón de ataque para golpear)
Flying Kick: ↓+HK. (En el aire)
Spin: →↓→ Run. (Si presionas Run constantemente, seguirás haciendo el poder)

LIU KANG

Este personaje se ha caracterizado por tener unos combos que te restan bastante energía, sobre todo con la combinación de sus poderes en el aire y sus patadas (el combo en secuencia también es bastante bueno).

High Fireball: →→ HP.
(Lo puedes ejecutar en el aire)
Low Fireball: →→ LP.
Lying Kick: →→ HK.
Bicycle Kick: Presiona LK por 4 segundos.

Movimientos Finales

Fatality 1: ↓↓→→ LK. (A cualquier distancia)
Fatality 2: ↑↓↑↑ Run+BlK. (A cualquier distancia)
Friendship: Run, Run, Run, ↓+Run. (A cualquier distancia)
Babality: ↓↓↓ HK. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: Run, BlK, BlK, LK. (Cerca del oponente)
Animality: ↓↓↓↑ (de 2 a 3 cuerpos de distancia)

NIGHT WOLF

Movimientos Finales

Fatality 1: ↑↑←→ BlK. (Cerca del oponente)
Fatality 2: ←←↓ HP.
(de 2 a 3 cuerpos de distancia)
Friendship: Run, Run, Run, (. (A cualquier distancia)
Babality: →←→← LP. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: Run, Run, BlK. (Cerca del oponente)
Animality: →→↓↓. (Cerca del oponente)

Arrow: ↓← LP.
Hatchet: ↓→ HP.
Shadow Shoulder: →→ LK.
Soul Reflect ←←← HK.

Este es el otro "elemento manchado" del MK3 que regresa sin sufrir ninguna modificación, lo cual es un alivio para muchos.

SINDEL

Tampoco tenemos mucha novedad aquí. Los movimientos son los mismos, también los fatales.

Fireball: → → LP.
Fireball: En el aire (Salto o Volando) ↓→ LK.
Float: ← ← → HK. (Para aterrizar presiona Blk)
Sonic Scream: → → → HP.

Movimientos Finales

Fatality 1: Run, Run, Blk, Run, Blk. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
Fatality 2: Run, Run, Blk, Blk, Run+Blk. (Cerca del oponente)
Friendship: Run, Run, Run, Run, Run, . (A cualquier distancia)
Babality: Run, Run, Run, ↑. (Cerca del oponente)
Stage Fatality: ↓↓↓ LP. (Cerca del oponente)
Animality: → → ↑ HP. (A cualquier distancia)

SMOKE

A este personaje ya lo puedes elegir sin necesidad de truco. A pesar de no ser muy espectacular, este personaje tiene varias jugadas que lo hacen ser muy peligroso cuando cae en manos de un "TE" (Trabador Experto).

Harpoon: ← ← LP.
Teleport: → → LK.
(Lo puedes ejecutar en el aire)
Invisibility: ↑↑ Run. (Reapareces si te golpean o lo vuelves a ejecutar)
Air Throw: Blk. (presiónalo al saltar y cerca del rival)

Movimientos Finales

Fatality 1: ↑↑ → ↓. (A cualquier distancia)
Fatality 2: Presionando Run+Blk, ↓↓ → ↑. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
Friendship: Run, Run, Run, HK. (A cualquier distancia)
Babality: ↓↓ ← ← HK. (A cualquier distancia)
Stage Fatality: → → ↓ LK. (Cerca del oponente)
Animality: ↓ → → Blk. (de 3 a 5 cuerpos de distancia)

Bien, a fin de cuentas te podemos decir que este es un buen juego, aunque en el poco tiempo que lo tuvimos, nos pudimos dar cuenta de algunos detalles bastante extraños y que esperamos que los corrijan para la versión final (aunque estamos seguros de que muchos de ellos, ni por enterados están los programadores. Por ejemplo: Aunque en esta versión ya está disponible desde el principio el Smoke Robot, puedes hacer que aparezca en la pantalla del título del juego si haces el truco para sacarlo en MK3 (un gran error).

Ya que estábamos checando algunos Bugs que nos mandaron los chavos para MK3, checamos algunos en UMK y pudimos ver que sí salían. Hay que tomar en cuenta que este juego, al tener más personajes, también podría tener más Bugs (ya lo veremos después).

GAME BOY™ Nintendo

EL ENTRETENIMIENTO TAMBIEN ES PORTATIL

DONKEY KONG LAND II
DIDDY'S KONG QUEST

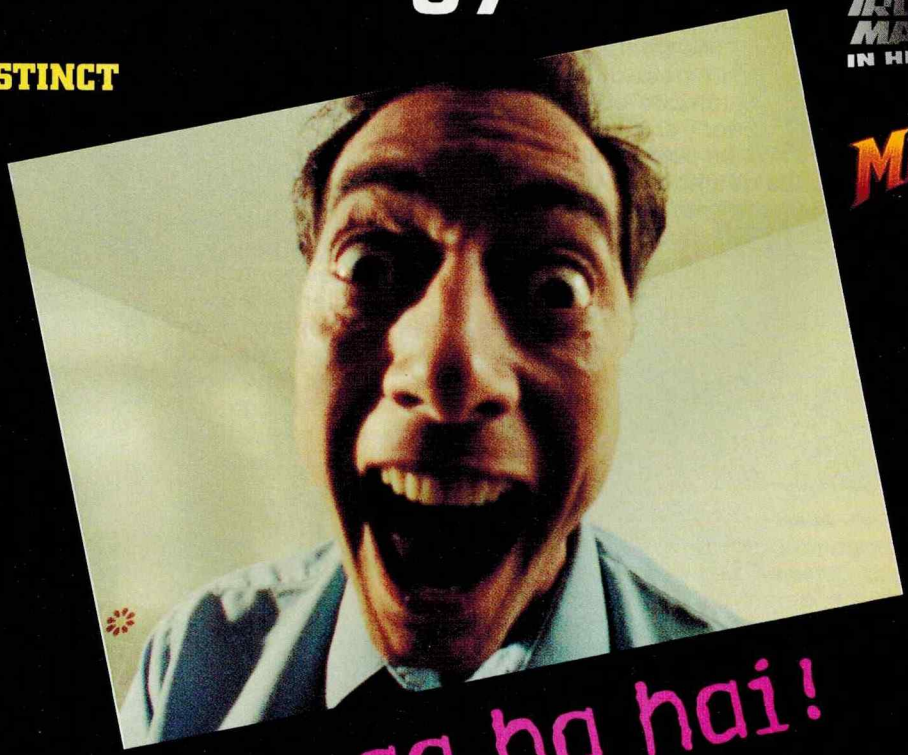
TETRIS ATTACK

FIFA 97 SOCCER

X-O MANOWAR IN HEAVY METAL

MEGA MAN

- KILLER INSTINCT
- TETRIS BLAST



¡yaa ha hai!

Búscalos con tu distribuidor autorizado Nintendo

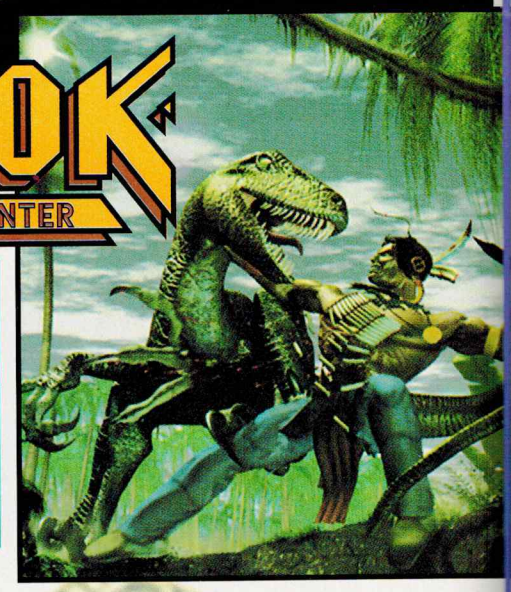
¡Enfocado a la DIVERSIÓN!

PAGINA 64

TUROK
DINOSAUR HUNTER

Aunque en este año, el N64 no se va a caracterizar por cantidad de juegos, sí lo va hacer por calidad y variedad (esto último parece difícil de creer tomando en cuenta el comentario del principio, pero así es).

Si buscas un juego al estilo de Doom, puede parecer que en los próximos meses tendrás 2 juegos que cumplen con esta norma, pero no son tan parecidos, pues Shadows of the Empire tiene bastante variedad y no se limita exclusivamente al modo de juego antes mencionado. El otro título es Turok, es mucho más complejo que Doom, aunque básicamente es el mismo estilo de juego.



En este juego controlas a Turok, un Piel Roja que debe combatir contra un grupo conocido como "The Campaigner", el cual ha creado un aparato llamado el "Chronosceptor", con este aparato le es posible controlar la mente de los dinosaurios que habitan en "Lost land" es decir, el sitio en el que se lleva acabo el juego, convirtiéndolos en Bionosaurios, que esparte importante en el plan de The Campaigner para poder tomar control absoluto sobre Lost land.

Si la gente de Acclaim sigue adelante con sus planes, por estos días ya podremos estar disfrutando de este juego, el cual fue programado por Iguana (la compañía que lanzó los mejores juegos de Sunsoft, que fue comprada por Acclaim y que hace que pongamos estos paréntesis a cada rato), lo cual es muy bueno pues aunque el Comic ya no es muy relevante para quienes leen este género, el juego no necesita de alguna "fama extra" para que la gente lo juegue.

Todo lo anterior es como para decirte que el único que podrá detener a esta malévola organización es Turok, quien luchará contra ellos. Para este propósito, Turok cuenta con un amplio arsenal de armas, como hachas, rifles, ametralladoras, lanzamisiles y más.

En este título utilizas el control en la forma en la que lo tomas para Super Mario 64, pero el stick direccional análogo no lo usas para mover al personaje, eso lo haces con los botones C. El control lo usas para cambiar la perspectiva, darle poder a algunas armas y otras cosas que después detallaremos.

Continúa en la pág. 73

NINTENDO 64

CLUB Nintendo®

SUPER MARIO 64®

+100 COINS

En estas páginas te vamos a dar algunos consejos para obtener la séptima estrella de los primeros 5 Courses que aparece al tomar 100 o más monedas, para lo cual te ennumeramos cuántas hay y en qué lugar se encuentran.
Pero recuerda que en cuando completas las 100 monedas, en ese lugar aparece la estrella por lo que debes tener cuidado de dónde tomas la moneda 100, pero puedes seguir tomando monedas para mejorar tu récord y después tomar cualquiera de las estrellas para salir de la escena y salvar tu récord de monedas.

COURSE 1

Aquí tienes que estrellar los pequeños bloques con una pared para obtener 3 monedas.

- **3** Romper el bloque al frente.
- **11** Goombas.
- **5** Debajo del primer puente.
- **16** Monedas Rojas (8x2).
- **5** Koopa del que obtienes el caparazón
- **12** Bombas
- **8** Alrededor de las flores tipo Warp.
- **5** Junto al cañón de burbujas.
- **5** Junto al cañón que está después del cañón de burbujas.
- **45** De los 5 aros de monedas que tomas desde la isla flotante.
- **3** Bloque pequeño al principio
- **3** Bloque pequeño arriba a la izquierda
- **25** Girando alrededor de los troncos (5)

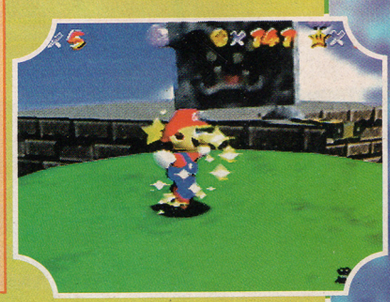
=146

COURSE 2

Lo importante de esta escena es sacarle las 5 monedas a los enemigos de roca antes de eliminarlos.

- **15** Plantas (3x5) que te dan la moneda azul
- **3** Bloque pequeño al principio (estrellándolo con una pared).
- **8** Alrededor del hexágono de flores.
- **5** En el camino de tierra.
- **16** Monedas Rojas (8x2).
- **5** En el camino de roca hacia arriba.
- **8** Círculo de monedas arriba en el agua.
- **5** En línea con el cañón.
- **20** Monedas azules que aparecen con el bloque que sumes de sentón.
- **3** Bloque pequeño pasando el cañón (estrellándolo con una pared)
- **5** En el puente angosto de madera.
- **4** Las tomas con ayuda del puente giratorio.
- **10** Saltando en los enemigos que son igual al jefe sin eliminarlos, 5 por cada 1.
- **10** Cayendo con fuerza sobre los enemigos que son igual al jefe, 5 por cada 1.
- **8** Sobre la flecha.
- **8** En la plataforma que gira.
- **8** Con ayuda del cañón antes de tomar la tercera estrella.

= 141.



COURSE 3

Es muy común que se te olvide tomar las monedas que están alrededor de la columna que está cerca de la estrella 5.

- **3** Bloque amarillo al principio.
- **16** Monedas rojas (8x2).
- **5** Columna de monedas antes del Switch !
- **8** Círculo de monedas entre las dos primeras conchas.
- **15** En los pasillos con ayuda del Switch !
- **8** Círculo de monedas alrededor de la columna que está pegada a la estrella 5.
- **8** Círculo de monedas antes de entrar al puente.
- **30** Monedas azules que aparecen al caer con fuerza sobre el Bloque (5x6).
- **3** Goombas
- **8** Círculo de monedas al fondo de la escena por donde están los cofres.

= 104.

COURSE 4

Recomendamos comenzar por tomar todas las monedas de adentro de la monataña antes de empezar con las del exterior.

Dentro de la Montaña

- **5** Moneda azul al comenzar a bajar.
- **75** A lo largo del camino incluyendo las que tomas con un salto pasando la primer curva

En el exterior de la Montaña

- **16** Monedas rojas (8x2).
- **5** En la entrada de la montaña.
- **5** Después de la primer curva.
- **5** En el puente que está arriba de columna de hielo.
- **5** Antes de la curva en "U".
- **10** Monedas azules que aparecen al activar el switch 2x5 que valen cada una.
- **5** Después de la curva en "U".
- **15** De los enemigos en forma de huevo 5x3 monedas que te dan, recomendamos eliminarlos de caída con el botón Z para tomar las 3 monedas.
- **3** Pequeño muñeco de nieve, elimínalo girando alrededor de él hasta que se caiga.
- **8** Antes de tomar la estrella 6.

= 154

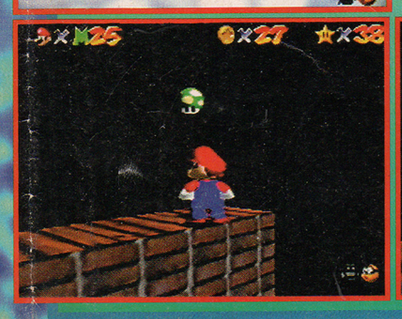
COURSE 5

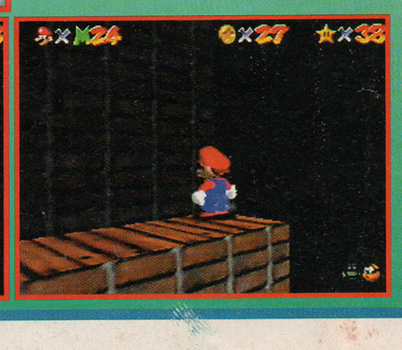
En la misión de la segunda estrella, aparecen 5 fantasmas de los que obtienes 25 monedas.

- **5** Bloque saltador.
- **5** Moneda azul al eliminar el ojo de la cabaña.
- **25** Pequeños fantasmas que salen antes del jefe para sacar la segunda estrella 5x5.
- **6** Bloque que rompes a un lado de la cabaña 2x3 monedas que te da cada uno.
- **9** Arañas 3x3.
- **10** Bloque amarillo detrás de la casa.
- **16** Monedas rojas 8x2 que vale cada una.
- **25** Pequeños fantasmas que están dentro de la casa con los que sale el primer jefe 5x5 monedas que te da cada uno.
- **5** Moneda azul al eliminar el ojo que está debajo de la moneda roja.
- **5** Moneda azul al eliminar el libro en el cuarto donde está el Big Boo en el muro.
- **5** Moneda azul al eliminar el ojo que está junto a los ataudes.
- **10** Moneda azul al eliminar el libro del cuarto donde te pasas al segundo piso donde está la sexta estrella 2x5 monedas que te dan.
- **5** Pequeño fantasma que sale del cuarto donde está la sexta estrella.
- **20** Monedas azules que aparecen al activar el switch 4x5 que valen cada una.

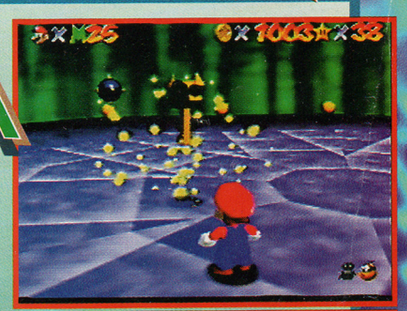
= 151.

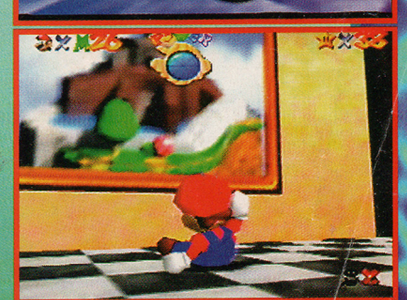
PACIENCIA





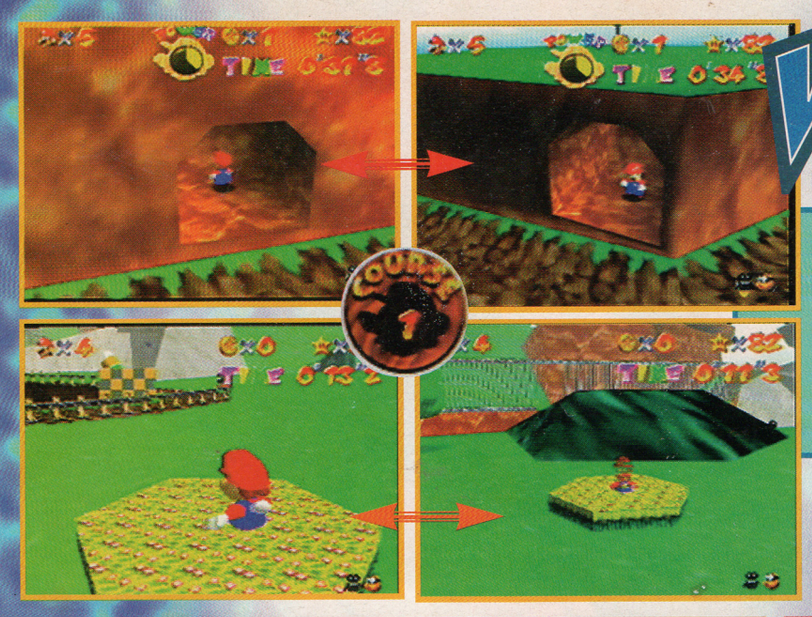
Para este truco lo que necesitas es paciencia y tiempo, ya que te tardas horas en lograrlo, pero no creas que es muy complejo es más bien laborioso porque necesitas acumular ¡1000! o más monedas y esto lo logras al enfrentarte a Bowser y sin eliminarlo, dejas que lance pequeñas bolas de fuego y algunas de éstas al desvanecerse, dejan una moneda que obviamente tienes que tomar, pero cuidado de no acercarte demasiado a la orilla, porque si te toca una flama será fácil que caigas, pero después de mucho tiempo logras acumular las 1000 monedas, elimina a Bowser y ahora...



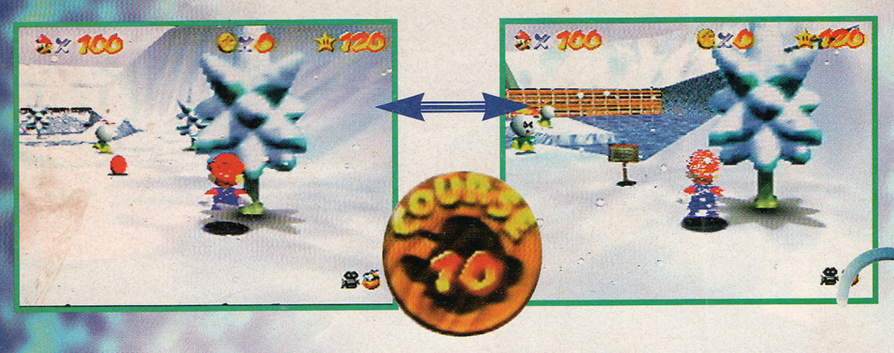


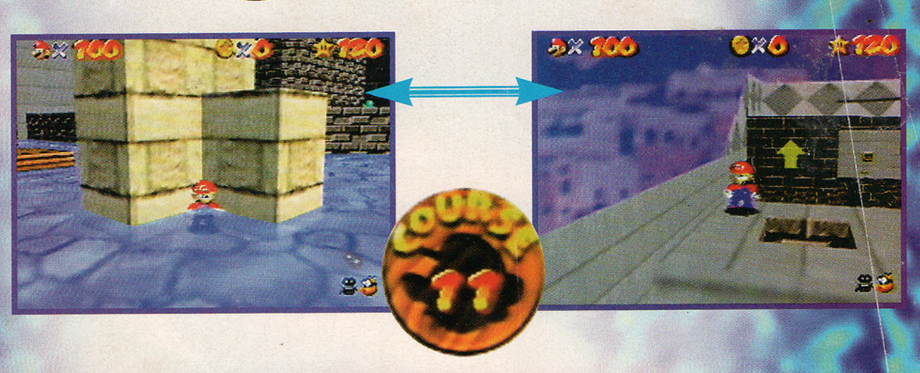
...en tu marcador de vidas aparece una letra M y si pierdes una vida en lugar de restarte una vida te la acumula como en el ejemplo donde tenía 25 vidas pierdo una y después tengo 26 y algo parecido pasa cuando tomas un hongo de vida extra en lugar de acumularte la vida te la resta, así que si quieres hacer este truco, será mejor que tengas tiempo para hacerlo y disfrutarlo.

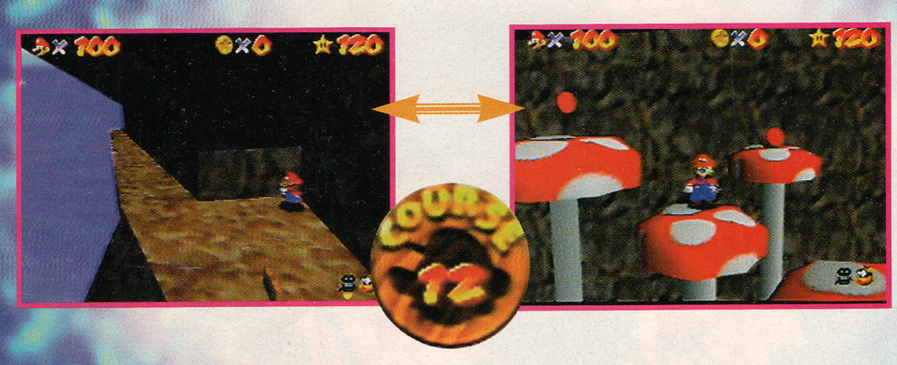
WARP

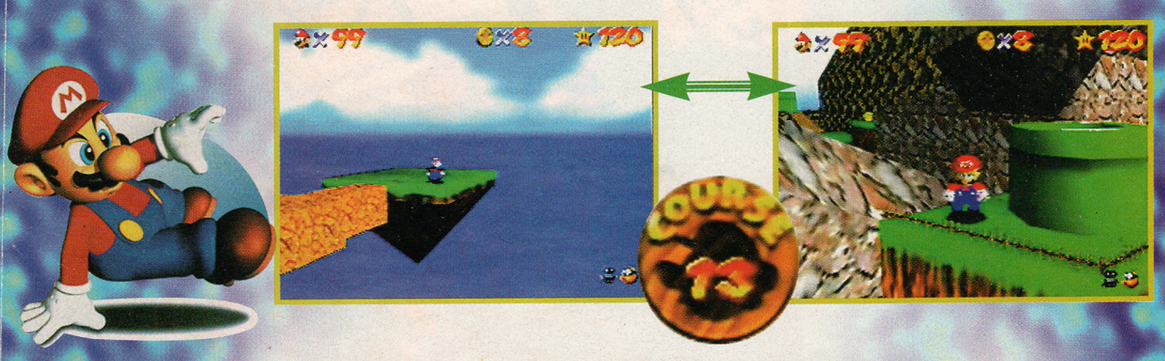


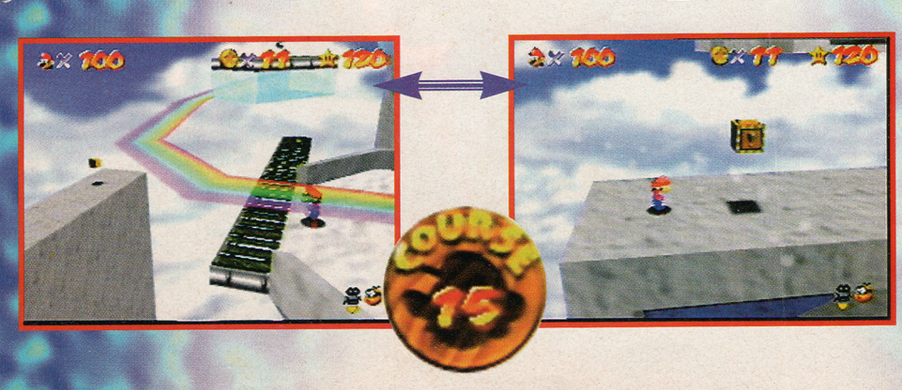
El juego cuenta con varios Warps que son lugares específicos en el que te tienes que quedar inmóvil por un instante y aparecerás en otro lado de la misma escena y funcionan en ambos sentidos excepto el que está dentro de la pirámide en el Course 8 y el que está en el Course 13.











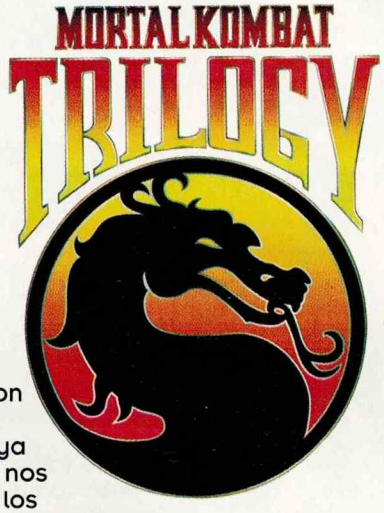
NINTENDO 64

Este juego está lleno de acción y está programado con diversas técnicas de programación que te darán amplias posibilidades, para empezar tenemos su clásico "Motion Capture" de Acclaim lo que permite que los movimientos de todos los personajes sean más realistas, una técnica que hace que los enemigos sean más inteligentes y que en lugar de atacarte frente a frente, se muevan hacia un lado y desde ahí irán por ti; hasta técnicas que sirven para hacer que el juego sea diferente cada vez que lo juegas. Otra cosa que Acclaim ha presumido mucho de este título, es que los escenarios no son sólo "bonitos", sino que también son parte muy importante dentro del desarrollo del juego.

Bueno, esto es un anticipo de este gran juego que Acclaim ha preparado para el N64, en próximos números abundaremos en datos que por el momento se quedaron pendientes, pero creenos que es bastante bueno y lleno de acción... justo lo que muchos de nosotros esperamos.

Tiene 3 diferentes mundos, pero cada uno es de gran tamaño y lleno de peligros. Los gráficos son muy buenos y ocupa muchas de las capacidades del N64, como el efecto de neblina que hay en las junglas, el anti-aliasing hace que los gráficos sean mucho más definidos y que las texturas sean excelentes.

Antes de que cambiáramos el tema con la onda de los gráficos, decíamos que los mundos son muy grandes pero además de eso, también tiene muchas áreas escondidas, las cuales no son fáciles de encontrar, según cuenta la gente de Iguana.



Bien, el mes pasado te presentamos un pequeño análisis de este juego y te mencionamos que había cosas que no nos habían permitido mencionar (al igual que con Ultimate Mortal Kombat), pero ya para este mes, nos vamos a hacer los occisos con esa advertencia y te presentaremos algunas cosas que se pueden ver en este juego. Como siempre sucede con estos juegos, el mejor lugar para ver lo nuevo es el pequeño demo que tenemos al principio, además de las cosas que se van dando dentro del juego en si.

Como siempre ha sucedido con Stryker, este personaje arroja dos tipos de bombas, una de no mucha altura y otra alta, pero ¿Qué opinarías de que te arroje las dos bombas al mismo tiempo?. Bastante cruel ¿No?.

Es una lástima que no puedan ver en acción este poder, pero aquí tenemos a Kano ejecutando su Kannon Ball sin seguir un orden específico, o lo que es lo mismo: se está moviendo como idiota y lo único que le queda hacer al rival, es agacharse y poner defensa (o contraatacar, si es muy valiente).

Rayden tiene un poder con el que te arroja un rayo. Esto no es nada del otro mundo, hasta que como en el ejemplo, el rayo lo arroja hacia el otro lado de la pantalla....

... y de repente aparece detrás del rival.

Cuando apareció la primera revisión del MKII podías ejecutar este poder que vemos en la foto con Baraka, pero se eliminó en las posteriores revisiones, ya que según muchos, se prestaba mucho para trabar y no sabes si por suerte o por desgracia, pero Baraka tendrá incluído este movimiento en el juego.

Aquí tenemos a Motaro controlado por el CPU pateando el... cuerpo de uno de los personajes (o golpeando, que para el caso es lo mismo). Esto va a ser algo muy común, ya que los programas de "Inteligencia Artificial" en los que se basan los ataques de los personajes han sido modificados y los enemigos ahora son más difíciles.

Y si el UMK de SNES tenía el Brutality, este juego no se podía quedar atrás y aquí también se incluye este movimiento. Hay que recordar que hubo muchos rumores acerca de que este movimiento estaba incluído en la versión Arcade de UMK y hasta este nuevo juego fue cuando se implementó.

...¿Finish Him?

Como comentario final hablaremos un poco de la memoria del juego. UMK para el SNES es un juego con 32 megas de memoria y es un buen trabajo, ahora, si lo comparamos con los 128 megas de memoria que tiene (4 veces más que UMK, el doble que Super Mario 64 y Pilotwings 64) además de que se supone que la compresión en los cartuchos del N64 es mejor que para los de SNES) nos habla de que este título es bastante "Grande" y seguramente tiene muchas cosas escondidas más. Esto quiere decir que no será la última vez que hablemos de Mortal Kombat Trilogy.

¡Lo que faltaba!, ahora los jefes también te podrán ejecutar movimientos finales, lo cual está muy bien, tomando en cuenta que es muy probable que se puedan escoger estos personajes para jugar con ellos.

SUPER MARIO 64

Antes que nada te recomendamos intentar terminar el juego tú solo, si no es que ya lo terminaste. Pero en serio, utiliza esta pequeña guía sólo en casos de emergencia o para checar algún detalle que se te haya pasado, en este número hablamos del primer nivel del castillo y algunas estrellas de pilón para completar las primeras 45 estrellas.

Te colocamos al final de cada explicación el número de estrella en la que vamos según el artículo, ya que se complementa con las cuatro páginas que están detrás del póster. Pero como ves no tenemos mucho espacio, pero lo mejor es que entramos de lleno con el mejor juego del año hasta el momento. Súbete en este árbol para que aparezca una vida extra.

La primera estrella la obtienes del jefe que se encuentra en lo alto de la montaña, para eliminarlo tienes que cargarlo por la espalda, colocándote detrás de él y presionando el botón B y después lanzarlo presionando el mismo botón, esto lo tienes que hacer tres veces, pero si se te ocurre lanzarlo fuera de la superficie superior tienes que comenzar de nuevo; también cuida de no pegarte a él de frente porque te agarra para lanzarte y sufrirás una dolorosa caída.

BOB-OMB BATTLE FIELD

COURSE 1

Para obtener la segunda estrella es necesario ganar una carrera, pero te damos un truco para hacerlo más fácil, el truco consiste en alinearte con la tortuga gigante y el árbol, da un salto largo (utilizando el botón Z) de tal forma que caigas cerca de la tortuga y justo cuando toques suelo presiona de nuevo A para

saltar de inmediato y subirte al árbol, si lo haces correctamente la tortuga gira, entonces párate de manos sobre la punta del árbol y da un salto hacia el barandal, así cuando la tortuga te rete a la carrera tú ya estés arriba, ahorrándote bastante tiempo.

Axy

Para tomar esta estrella, es necesario que hables con las bombas rosas para que se activen los cañones, ahora cruza el puente de madera y sigue de largo hasta el cañón que está dentro de las piedras grises, apunta hacia la isla y sube la mira lo más que se pueda y bájala un poco, ahora dispárate para caer en la isla y la estrella está en el bloque amarillo.

La siguiente estrella aparece hasta que tomas las 8 monedas rojas de la escena.

Hay una arriba de las plataformas que giran.

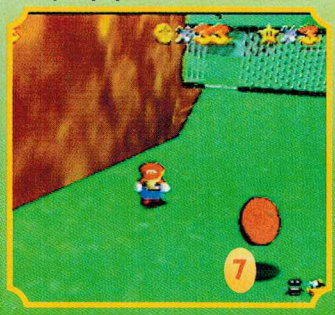
Hay una arriba de la roca que está debajo de la isla flotante.

Hay dos en donde están los cuatro troncos juntos.

Hay una arriba del tronco, donde está sujeto Bow Bow.

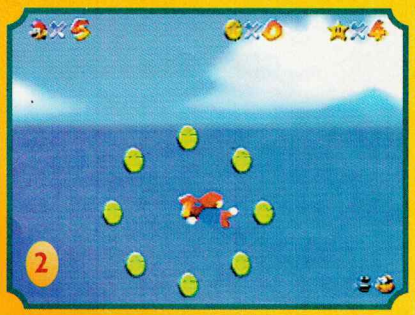
Hay una en el túnel y además hay una vida.

Hay una en la pendiente después de la reja, aquí puedes subir caminando.



Hay una en la punta del árbol que está en la isla flotante.

Esta estrella aparece al tocar cinco puntos específicos. Entra en el cañón que está en la isla flotante y apunta de tal forma que la moneda más alta del aro (de monedas) quede en la parte de abajo como se ve en la foto 1, dispárate para tocar el punto más alto, regresa al cañón y apunta de manera que la moneda más alta del aro (de monedas) quede casi al centro de la mira como se ve en la foto 3, dispárate para tocar dos puntos más, ahora repite la jugada y dispárate apuntando a la moneda del centro para tocar los dos últimos puntos y caerás cerca de donde aparece la estrella.



Para obtener la sexta estrella, primero tienes que tomar una bomba y lanzársela al Bow Bow para que se coloque sobre el tronco, ahora pegate a él y espera a que se lance contra ti (obviamente sin tocarte por que tú estás debajo de su nivel), en cuanto se haya lanzado súbete al tronco y salta.
Inmediatamente presiona el botón Z para caer con fuerza, repite esto dos veces más para liberar al Bow Bow y destruya la reja donde está la estrella.

Si tomas las monedas alrededor del warp, aparece una vida extra.

Al subir a la punta de este árbol aparece una vida extra.

WHOMP'S FORTRESS

Como en la anterior escena, la primer estrella la obtienes al eliminar al jefe en lo alto de ésta, párate frente a él pegándote a su cuerpo, así al atacarte da un pequeño salto y te da la oportunidad de pasar por debajo, inmediatamente salta hacia él y cae con fuerza presionando el botón Z.
Ahora ya puedes abrir la puerta con estrella, donde te enfrentas por primera vez con Bowser.

Después de eliminar al jefe aparece una torre, sube por las plataformas y en lo alto encontrarás la segunda estrella. Después de tomarla, sale el ave del árbol donde comienza la escena.

Para obtener la tercera estrella, primero tienes que hablar con la bomba rosa, así se abrirá la compuerta y podrás entrar al cañón, después apunta como indica la foto para que te estrelles con una de las columnas, baja por el tubo y toma la estrella.

La siguiente estrella aparece hasta que tomas las 8 monedas rojas de la escena.

Hay una arriba de los bloques que salen del muro.

Hay una en la pendiente, cerca del cañón.

Trepa al árbol que está al principio, para que salga un ave, súbete en ella saltando y manteniendo presionado el botón B, ahora te elevas y controlas el vuelo para dirigirte hacia la jaula flotante donde tienes que pasar por arriba de la jaula y soltarte justo cuando veas tu sombra dentro de la jaula y para no fallar presiona el botón Z para caer verticalmente.

Esta estrella es, sin duda, de las más raras de sacar y va causar un dolor de cabeza a más de uno, hasta al mismo Mario, ya que necesitas entrar al cañón y apuntar como indica la foto para romper la esquina con el impacto de Mario y así dejar al descubierto la sexta estrella. (más la estrella que obtienes al tomar 100 monedas).

Trepa por el asta, para que al llegar a lo más alto aparezca una vida extra.

SECRETS SWITCH

Después de tomar 10 estrellas, aparece una luz en la entrada del castillo, con que Mario mire hacia arriba entra [illegible] vas volando y tomando las 8 monedas rojas, aparece una estrella extra en la torre que está abajo junto con el Switch Rojo, para activar todos los bloques rojos transparentes, ahora podrás obtener de ellos una gorra con alas para volar por cierto tiempo.

Hay una arriba del enemigo gigante en forma de bloque azul, súbete con un salto de espalda que logras manteniendo el botón Z presionado y después presiona A. Al fondo se ve otra moneda roja, detrás de la planta que está por las escaleras.

Hay una pegada a la pared (por donde está la tercera planta) y la otra la tomas con ayuda del puente giratorio, además al tomar las monedas aparece una vida extra en el centro.

Hay dos más en las pequeñas islas que están girando en el aire, para tirar la tabla dale un golpe y de inmediato una patada saltando para tirarla y utilizarla como puente.

Antes de entrar al Course 3 a la izquierda (si ves el cuadro de frente, es difícil tratar de ubicarse en un juego en 3D) hay un pequeño hueco en el muro, entra en él para que aparezca una vida extra.

De la misma forma, hay un hueco en la parte derecha donde entras a un nivel de bonus, aquí nada hacia el centro y en la parte inferior aparecerá una vida extra,

16

pero para salir de esta escena tienes que tomar las 8 monedas rojas que están alrededor y aparecerá una estrella extra.
Chécate el detalle de cómo te siguen los peces.

Lo primero que hay que hacer, es pasarte por el frente del monstruo y salir a la superficie para que él se aleje y así puedas entrar al barco por el hueco que deja el monstruo...

...ya que estés dentro del barco, abre los cofres en el orden adecuado para que el nivel de agua baje y puedas sacar la estrella del bloque amarillo que está más arriba.

17

JOLLY ROGER BAY

COURSE 3

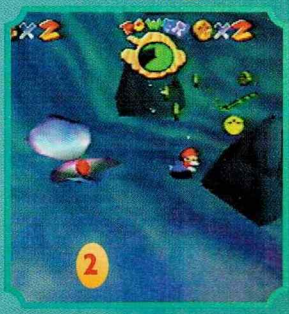
La cuarta estrella aparece sobre el barco, pero primero tienes que tomar las 8 monedas rojas.

20

La segunda estrella la tiene el monstruo por lo cual te tienes que acercar a él mientras está en su cueva para que salga, ya afuera es cuando aprovechas para tomar la estrella que está en su cola, pero ten cuidado de no tocarlo.

18

En la concha de la izquierda.

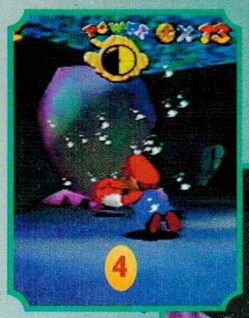


En lo alto de la primera columna junto a la bomba rosa.

En la concha que está junto a la tabla que flota.

Nada hasta lo más profundo y avanza por el túnel hasta llegar al otro lado de la escena, continúa avanzando hasta encontrarte los cofres que tienes que abrir en el orden adecuado para que salga la tercer estrella.

19



Hay tres sobre el barco.

En la concha que está cerca de las tres columnas antes del barco.

La concha en lo profundo de la escena, por donde está la estrella 6.

Para tomar la siguiente estrella, tienes que hablar con la bomba rosa para activar el cañón, ahora apunta como indica la foto centrándote sobre la columna de enmedio y lánzate, después toma la vida extra y ya que está en lo más alto, salta hacia la plataforma donde está la estrella para tomarla.

Antes de entrar al túnel hay un aro de monedas, toma las de la izquierda y prepárate para seguir una vida extra que aparece.

Es necesario utilizar a Metal Mario para tomar la estrella seis, ya que la corriente no te deja acercar. Pasando el túnel hay un bloque verde del que obtienes una gorra metálica, tómala y regrésate corriendo sin perder tiempo hasta donde se ve la foto, ahí da un pequeño salto para tomar la estrella (más la estrella que obtienes al tomar 100 monedas).

44

COOL, COOL MOUNTAIN

Al comenzar, súbete por la construcción de enfrente y entra por la chimenea, así entras a la montaña, ahora deslízate y sigue el camino (hasta que te encuentres con estas monedas que están en línea) hacia la pared, síguela para entrar a un túnel donde te

encontrarás dos vidas extras en el camino y caer a un pasillo angosto, donde te encuentras otra vida extra en un bloque amarillo, bájate y sal de la habitación para que aparezca la primera estrella.

23

25

Tienes que competir por la tercera estrella, entra a la montaña y te encontrarás con un pingüino, que te reta a una carrera y si llegas a la meta antes que él te dará la estrella 3, pero no se te ocurra utilizar el túnel porque entonces no la obtendrás.

Para empezar, sube y toma al pequeño pingüino, deslízate con él como se ve en la primera foto y sin miedo déjate caer por la curva que se ve enfrente, así caerás come se ve en la foto dos hasta caer con el pingüino de abajo que te dará la segunda estrella si le entregas al pequeño pingüino que estaba en lo alto de la montaña, por cierto, ejecuta un clavado enfrente del pingüino pequeño y chécate lo que pasa.

24

En la punta del árbol al comenzar.

Regrésate y salta por el puente como se ve en la foto para caer donde está una moneda roja y una vida extra, si vas cayendo muy rápido salta para frenarte.

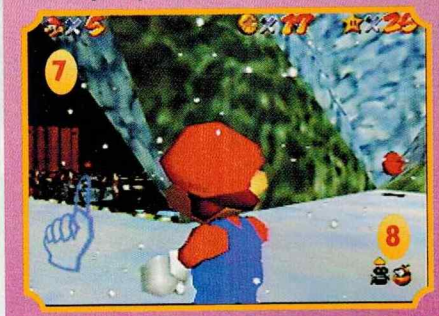
En la esquina poco antes del muñeco de nieve gigante, por cierto del lado derecho se ve un bloque del que obtienes una vida extra.

En una esquina donde sube la plataforma tipo teleférico.

Después de pasar los dos muñecos de nieve que saltan, en la orilla del puente roto.

Arriba del árbol que está a un lado de la salida de la montaña.

Antes de llegar al warp en la parte de abajo y en la esquina que está detrás del warp de abajo.



La estrella aparece por donde está la curva en "U" a la derecha o saltando el puente roto que está después de los muñecos de nieve.

26

Para la quinta estrella, súbete a esta plataforma y habla con la bola de nieve y de inmediato deslízate para tomarle ventaja, pero evita tocarla y no te salgas del camino...

...hasta estrellarte con la bola de nieve que está abajo, así la bola te sigue, hasta estrellarse con la otra bola de nieve y se forma un muñeco (obviamente de nieve) el cual te da la quinta estrella de esta escena.

27

Habla primero con la bomba rosa que está a la mitad del recorrido de la plataforma tipo teleférico y para regresarte, salta hacia donde está el cañón y una corriente de aire te salvará.

BIG BOO'S HAUNT

30

Primero hay que eliminar a los pequeños fantasmas que te dan moneda azul.
Si entras por la puerta de enfrente:
1 Entrando por la puerta de la derecha,
1 Entrando por la puerta de enfrente a la derecha,
1 Entrando por la puerta de enfrente a la izquierda,
2 Entrando por la puerta posterior de la casa, pero también puedes entrar al cuarto donde está el Big Boo en el muro, dale la espalda para que atraviesen el muro los fantasmas y los puedas eliminar como se ve en la foto.

Ahora aparece el jefe...

...ahora la técnica es correr y cuando haya cierta distancia entre el jefe y tú, rápido cambia el sentido del control y presiona al mismo tiempo los botones A y B para lanzarte de clavado hacia el oponente, repite esto otras dos ocasiones y al eliminar al jefe, aparece la primer estrella y además se elevan unos escalones hacia el segundo nivel.

Entra a la cabaña que está enfrente de la casa y avanza hasta entrar al cuarto donde el piso gira, elimina a los pequeños fantasmas que salen, así aparece el jefe y para eliminarlo la técnica es: mientras estés corriendo a toda velocidad, gira el Stick direccional y presiona el botón B para lanzarte al frente y dañar al jefe, repite la jugada otras dos ocasiones para que aparezca la segunda estrella.

31

Ya en el cañón, apunta como indica la foto para que caigas en el árbol que está del otro lado y sigue avanzando rodeando la montaña hasta...

...llegar aquí, donde necesitas hacer un doble salto y rebotar en el muro para...

...caer donde está la sexta estrella. (más la estrella que obtienes al tomar 100 monedas).

28

En el primer piso hay que entrar a la biblioteca hasta llegar al muro donde hay tres libros de fuera, hay que golpear el que está arriba, después el de abajo y por último el de enmedio, para que se descubra una puerta oculta que te lleva a la tercera estrella.

32

Sube a este árbol que está cerca del muñeco de nieve gigante, para obtener una vida extra.

Como es de suponerse, la cuarta estrella aparece cuando tomas las 8 monedas rojas.

Entrando por la puerta de la derecha junto a la ventana.

Entrando por la puerta de la izquierda debajo del piano.

33

Subiendo al primer piso, al frente en la puerta de la izquierda.

Entrando al cuarto donde está el Big Boo en el muro hay una arriba de cada librero.

Subiendo al primer piso al frente, en la puerta de la derecha, hay dos debajo de los ataudes.

Subiendo al primer piso en el cuarto donde el piso es una trampa

La siguiente estrella está fuera de la casa, pero tienes que subir al primer piso y entrar al cuarto donde el piso es una trampa, súbete en el piso de la esquina y salta de tal forma que rebotes en la columna, para caer al piso de arriba como se ve en la foto y así llegar al segundo piso donde está la salida...

...a este balcón donde te encuetras con el jefe, la técnica es agacharte dándole la espalda y cuando esté cerca de ti, sin soltar el botón Z, presiona A para saltar hacia atrás y cuando estés sobre él presiona

el botón Z para dañarlo, repite esto dos veces más y la estrella aparece en techo de la casa.

Para tomar la estrella necesitas ejecutar un salto largo (corre, presiona Z y luego A) hacia cualquiera de los dos lados para rodear por la parte plana del techo hasta llegar a la estrella, el problema es que aquí la cámara es fija, pero ya que estés en el techo, te recomendamos cambiar a la perspectiva de Mario (pero avanza despacio). El bloque amarillo que está cerca de la estrella contiene una vida extra.

34

Para obtener la sexta estrella necesitas activar el Switch Azul, ya que lo tienes puedes sacar la gorra del bloque azul que está en un pequeño balcón dentro de la casa en el primer piso, entonces necesitas rapidez, ya que la jugada es que antes de que se termine el efecto, tienes que subir al segundo piso y entrar por el cuadro de Big Boo como se ve en la foto, después gira alrededor del jefe para que te dé la sexta estrella.

45

Arriba de la cabaña hay una vida extra, para subirte puedes ejecutar un triple salto de tal forma que el tercer salto lo ejecutes sobre los bloques que están a un lado de la cabaña.

THE PRINCESS'S SECRETS

Ahora nos vamos al cuarto de la princesa que está entrando al castillo subiendo por las escaleras a la derecha, métete en el cuadro de la princesa que está a la derecha, ahí hay una escena de bonus donde obtienes dos estrellas, sí dos y antes de comenzar a negarte a la idea, déjanos explicarte: una está obviamente al final de la escena en el bloque amarillo.

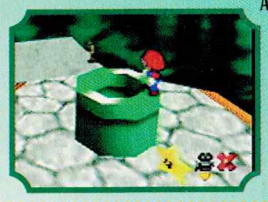
36

Pero obtienes una segunda estrella si terminas el recorrido en menos de 21 segundos, que no es tan difícil, sólo practica un poco y así obtendrás la otra estrella.

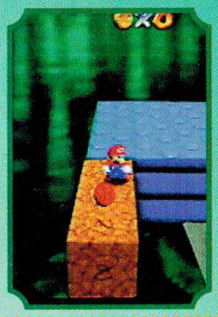
37

Y para economizar más espacio, te damos en una foto dos estrellas y una vida extra que aparece al pasar o golpear la plataforma en el lugar que se ve en la foto.

BOWSER IN THE DARK WORLD



Ahoara vamos al primer enfrentamiento con Bowser, pero antes puedes obtener una estrella más si tomas las 8 monedas rojas del recorrido.

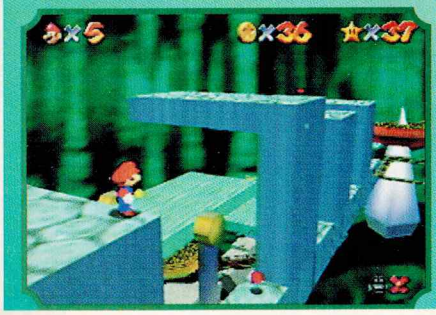


Al principio, hacia donde está la cámara después de activar el Switch (!) en el suelo, regrésate y toma la moneda.

Por espacio, utilizamos esta foto para indicarte la ubicación de tres monedas, una está junto a un cristal en el camino con barandales (si no la ves no te fijes, Mario tampoco). La otra está en la plataforma que entra y sale. Y una más se encuentra en donde hay un bloque amarillo con vida extra en una plataforma de madera con marco rojo.

Hay otra en donde hay cuatro plataformas cuadradas que se mueven.

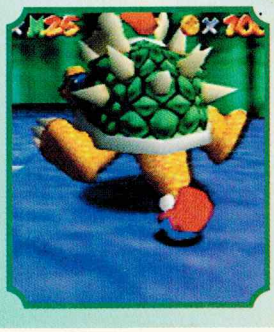
Hay una arriba de la primer plataforma que se balancea y otra a un lado de la segunda que se balancea.

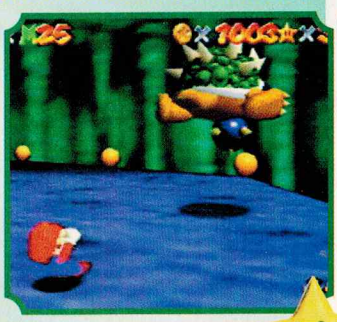


En frente del primer lanza fuego, después de activar el Switch (!) en el suelo.

38

Con Bowser la técnica es la siguiente: corre de tal forma que puedas estar detrás de él, presionar el botón B y tomarlo por la cola, ahora gira el control rápidamente para darle vueltas a Bowser y presiona el botón B justo cuando estés frente a una bomba, pero si no tienes buena puntería puedes tomar a Bowser de la cola y girar el control sólo un poco para que se alinie con una bomba y soltarlo, obviamente sólo lo arrojarás a una distancia mínima, ahora avanza unos pasos y tómalo de la cola nuevamente y suéltalo, así te lo llevas hasta llegar a la bomba sin ningún problema...



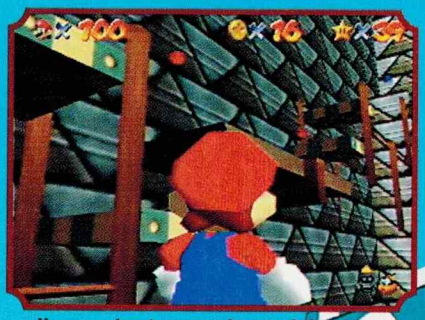


Ya que tienes la llave que te dio Bowser, puedes abrir la puerta del sótano del castillo, donde te encontrarás a un ágil conejo que si lo tomas, de preferencia con la técnica de ir corriendo a toda velocidad y presionar el botón B y te lances de tal forma que lo interceptes cuando quiera escapar, obtendrás una estrella más.

39

Ahora vamos por el Switch Azul, primero entra al sótano y avanza hasta llegar aquí, donde tienes que caer con fuerza en los dos pilares que están en el agua, para que el nivel (de agua) baje y ya puedes salir por la puerta metálica que te lleva al exterior del castillo (donde ya no hay agua al frente) y así ya puedas entrar al hueco en el suelo que es un bonus más donde está el Switch Azul.

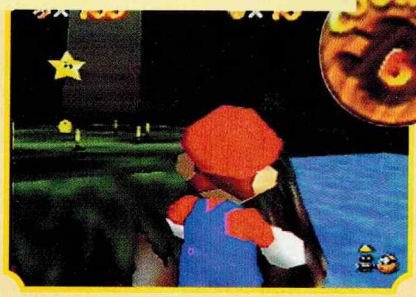
Este es el principio de la escena donde está el Switch, en la primera, segunda, quinta y séptima plataforma tienen moneda roja y en la tercera y cuarta plataforma hay una vida extra.



Hay moneda roja antes y después de la primer plataforma y otra que está poco antes del Switch Azul y la última está después del Switch azul.

Al final de esta escena está el Switch Azul, que activa todos los boques azules transparentes y de los que ahora podrás obtener una gorra transparente que te da invencivilidad por un momento.

HAZY MAZE CAVE



Ahora al entrar al Course 6, toma el camino de la izquierda en la siguiente sección, avanza por la orilla hacia la derecha y sube por donde se caen las rocas, aquí hay una... ¡no ! me estoy adelantando, entra por la puerta, baja por la plataforma y sigue por el camino hasta el agua, ahí sube en el dinosaurio y cáele con fuerza para que puedas subirte en su cabeza y puedas controlar su movimineto con sólo voltear hacia donde quieres ir y ya que estamos aquí verás que al centro de la caverna está la primera estrella.

42

Pero volviendo al tema, en el fondo hay una puerta metálica que te lleva hacia donde está la entrada a la escena de bonus donde está el Switch Verde.

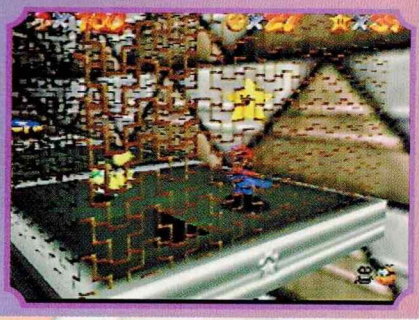
Y como ves, se nos está terminando el espacio, así que vamos al sótano otra vez y antes de entrar al Course 6, habla con el Toad que está en una esquina para que te obsequie una estrella extra.

41

En la escena donde sale el Switch Azul toma todas las monedas rojas para que aparezca una estrella extra.

40

Y para aprovechar la foto en esta zona de rejas, toma las monedas para que aparezca una vida extra.



En la escena donde está el Switch Verde que activa todos los bloques verdes transparentes (y de los que ahora podrás obtener de ellos una gorra metálica que te convierte en Metal Mario por un momento), como en los otros niveles de Switch, también puedes obtener una estrella extra si tomas las 8 monedas rojas, pero primero activa el Switch Verde, ahora la ubicación de las monedas es en un hueco en la pared con dos columnas hay dos y una vida extra, hay otras dos a los lados de Switch Verde y las otras cuatro necesitas a Metal Mario para caer en el agua y no te lleve la corriente y tomar las cuatro monedas que están alrededor del Switch Verde.

43

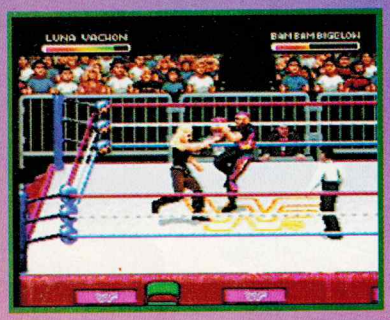
Y ya que tienes todos los Switchs, regrésate al Course 3 y 5 por las estrellas que te faltaron.

S.O.S

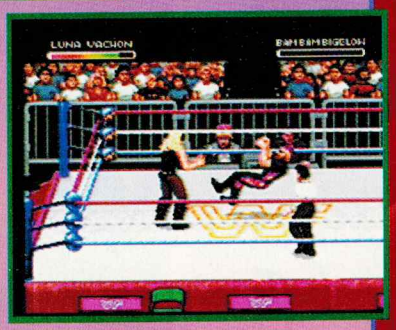
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a: Pestalozzi #838 Col. Del Valle CP 03100 México D.F. Sección S.O.S.

WF RAW



Este código sirve para bajarles toda la energía a cualquiera de tus oponentes con tan solo conectarles dos golpes. Este código es muy difícil que lo hagas funcionar, por lo cual tienes que practicar e intentarlo varias veces.



En cuanto prendes o reseteas el juego aparece la pantalla de Copyright, ahí tienes que presionar simultáneamente cuatro veces.:

►, Y y B

Si lo haces correctamente, se escuchará un sonido peculiar y la pantalla de Copyright desaparece, ahora cuando juegues, con solo conectarle dos golpes a tu oponente, le bajarás toda la energía.

Para que dos jugadores puedan seleccionar el mismo personaje, utiliza el siguiente código, selecciona el modo de dos jugadores y después de que el primer jugador seleccione su peleador, entonces en el control 2 simultáneamente presiona:

▲, R y A

Tienes que intentarlo varias veces y cuando lo logres, el segundo jugador seleccionará al mismo personaje.

Con este código puedes cambiar las habilidades de los peleadores, bajándole puntos a algunas de estas habilidades para agregárselos a otras. Primero vé a la pantalla de selección de peleador y presiona el botón **Select,** para que aparezcan las habilidades del peleador y presiona simultáneamente el código adecuado de los siguentes, según el peleador que elijas.

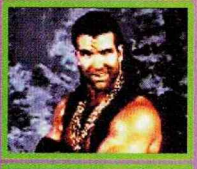
CONTINUA ►

123 Kid
↘, A y Start

Diesel
↓, A, Y y Start

Brett Hart
↗ y Start

Lex Lugger
↖ y Start



Razor Ramon
←, A y Y

Luna Vachon
↙ y A

Bam Bam Bigelow
A, Y y Start

Doink
← A, Y y Start

Owen Hart
↑ A, Y y Start

Shawn Michaels
↗ A y Y

Undertaker
→ Y y Start

Yokozuna
↑ A y Y

Con el siguiente código puedes seleccionar la escena en la que quieras comenzar a jugar.

En la pantalla donde cambias del **TRAINING MODE** a **NORMAL MODE** presiona:

← ↑ ← ← A, B, Y

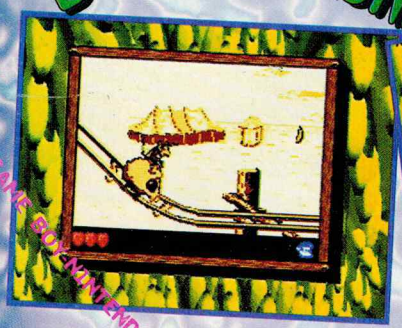
Si lo ejecutaste bien, la pantalla se tornará negra por un instante, ahora cambia el cursor y selecciona el nivel de dificultad y presiona **Start.** Después selecciona tu personaje como normalmente lo haces y presiona **Start** para tener acceso a la pantalla de **STAGE SELECT**, finalmente presiona ↑ o ↓ para seleccionar el nivel y →← para seleccionar en qué parte del nivel quieres comenzar el juego.

Este número no se caracterizó mucho por su variedad (Checa: juegos basados en comics como Marvel Super Heroes, Iron Man X-O Man-o-War, Turok Dinosaur Hunter y también Mortal Kombat: MKT, UMK, MK3) así que esperemos que el próximo mes tenga más variedad, por el momento podemos decir que tendremos...

Wave Race 64

¿Crees que Super Mario 64 y Pilotwings son juegos espectaculares? Espera ver este gran título de carreras de Nintendo el cual tiene efectos visuales fuera de serie. Compite en diferentes modos de juego, ya sea contra la máquina o contra un compañero en este juego de motos acuáticas.

Donkey Kong Land 2

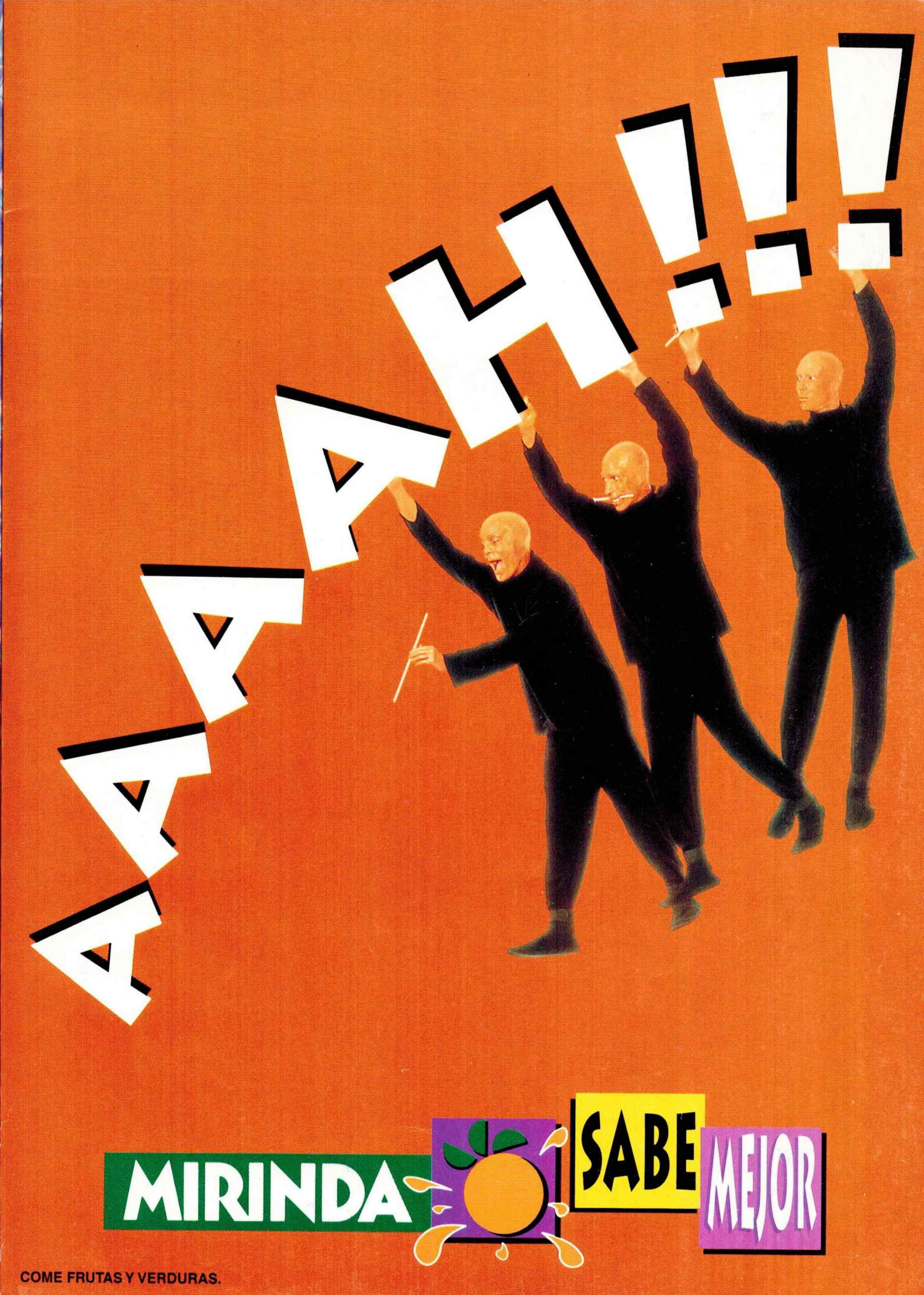


Este es un excelente juego para tu GB. Tiene gráficos muy mejorados en comparación al primero y una mejor movilidad. Este título está basado en el juego Donkey Kong Country 2 de SNES, así que en nuestro análisis del siguiente mes veremos cuáles son las características que comparten y cuáles son las nuevas.

Kirby Super Star

Este cartucho tiene 9 juegos en total, pero 2 de ellos son bastante problemáticos y necesitas encontrar varios Items para aumentar tu porcentaje, por lo tanto, en el siguiente número daremos Tips de estos dos juegos si es que no encuentras algún poder o Item.

Además de todo lo anterior, también tendremos un previo del juego Street Fighter Alpha 2 para el SNES y continuaremos con la localización de las estrellas escondidas del juego Super Mario 64. Si no nos da flojera, también podrás ver secciones como Dr. Mario, S.O.S. Extra y algunas otras sorpresas.


AAAAH!!!
MIRINDA
SABE
MEJOR
COME FRUTAS Y VERDURAS.

Ellos declaran:

"Lo mordimos en el parque".

Chocolate

Siempre una Rica Historia.

Si has vivido una historia así, llama al 250 79 62 ó al (91 800) 90 058 y cuéntanos cómo lo disfrutaste.

CHOCOLATE ES ENERGIA.